

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡M
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTEN
MC
Nº 33
375 Ptas
2,25 €
Edición española
LIBRITO GRATIS
¡Retos para Perfect Dark!
64 MAGAZINE
TAZ EXPRESS
PERFECT DARK
¡La guía suprema!
THE WORLD IS NOT ENOUGH
¡Todo sobre el modo multijugador!
¡Cuidado con la vajilla!
ANALIZAMOS
UEFA 2000
TOP GEAR HYPERBIKE
NBA IN THE ZONE 2000
EL DEMONIO DE TASMANIA
¡Lo arrasa todo!
8 414090 102780 00033



Número 33 30 de septiembre 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

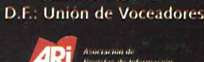
Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Veamos si eres de buena pasta. Imagínate que estás charlando con tus amigos en la cafetería del instituto cuando de pronto se acerca a vuestra mesa una chica a la que nadie presta atención… menos tú.

No es despampanante, pero a ti te gusta. Muchísimo. Nadie lo sabe, sólo ella, pues alguna vez el tiempo se ha detenido mientras vuestras miradas se cruzaban en el pasillo. Con voz nerviosa, te dice: "Hola, te quería felicitar por el gol del otro día. Si estamos en las finales es gracias a ti. Oye… (titubea un momento) el viernes es mi cumpleaños y hago una fiesta en mi casa. Será algo bastante íntimo, sólo para mis mejores amigos. Si no tienes otro plan, me gustaría que vinieses. Bueno, piénsatelo y ya me dirás algo". A renglón seguido, se da media vuelta y se aleja, dejándote a solas con las guasas de tus amigos, a quienes esa chica no les merece el mejor de los conceptos.



Poco después, la alumna más guapa, sexy y popular del instituto entra en la cafetería y, al verte, se dirige derecha hasta vuestra mesa cimbreando las caderas, mientras los murmullos se apoderan del lugar. Sin saludar siquiera a tus amigos, te dice al tiempo que clava sus ojos almendrados en los tuyos: "Hola, te quería dar las gracias por ese golazo. Estuviste genial, ¿sabes? Verás, este viernes es mi cumpleaños y lo voy a celebrar en el local de ensayos de mi hermano, ¿sabes? Será una fiesta fabulosa. Me encantaría que vinieras, ¿sabes? Cuento contigo, ¿verdad?".

Bueno, la elección está clara, ¿no crees? Ah, se nos olvidaba un detalle importante en esta historia. La primera chica se llama Dolphin. La segunda, PlayStation 2.

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30

SUMARIO

PLANETA 64 ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. PERFECT DARK
2. POKÉMON STADIUM
3. DONKEY KONG 64
4. ISS 64
5. SUPER SMASH BROS
6. HIBRID HEAVEN
7. INTERNATIONAL TRACK & FIELD
8. TARZAN
9. RIDGE RACER 64
10. F1-WORLD GRAND PRIX

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Adiós con el corazón

Neo Geo sucumbe ante Game Boy.

Estaba cantado. La Game Boy ha aniquilado sin compasión a todas sus rivales en el mercado de la consolas portátiles durante la última década, y no es sorprendente que la última contendiente, la Neo Geo Pocket de SNK, también haya tenido una defunción bastante precoz.



Apenas un añito tras el lanzamiento de la máquina de 16 bits en Occidente, SNK se ha replegado a su tierra natal, Japón, dejando a los usuarios de Neo Geo en Europa y Estados Unidos con la triste perspectiva de quedarse sin nuevos títulos que añadir a clásicos como *Match of the Millennium* y *Metal Slug*. Si posees una Neo Geo, es el momento de hacerte con un buen puñado de software barato en el mercadillo, porque esos cartuchos no tardarán en esfumarse.

La pobre Neo Geo Pocket tampoco está cosechando demasiados éxitos en Japón, donde sólo se está vendiendo más que la PlayStation original, cuya producción se ha suspendido. Es una pena, porque esta portátil tenía algunos juegos extraordinarios: *Match of the Millennium*, sin ir más lejos, es mejor que cualquier *beat 'em up* para Game Boy. Con un poco de suerte, SNK renunciará a fabricar hardware y considerará la posibilidad de desarrollar juegos para la Game Boy Advance.

Pokémon Mewsical

Pikachu canta en vivo y en directo.

Hartos de aparecer como personajes planos en los dibujos animados y videojuegos, Ash, Pikachu, Misty y el Team Rocket están a punto de debutar en una nueva aventura musical. El estreno mundial del espectáculo Pokémon Live tendrá lugar el 20 de septiembre en el Radio City Music Hall de Nueva York. De ahí se trasladará al Pepsy Arena de Albany (Nueva York), antes de –probablemente- iniciar una gira por todo el Cosmos (Palencia incluida, quién sabe...).

El Radio City Music Hall es un escenario apropiado para la última aventura de Pokémon, tras haber albergado eventos tan prestigiosos como la entrega de los Grammy o la ceremonia inaugural de la Copa del Mundo del 94. Total, que si te apetece escuchar los gorgoritos de un Pikachu de dos metros, reserva tu ticket al precio de 21,50 dólares. La increíble popularidad de Pokémon debería garantizar que el espectáculo sea un gran éxito el próximo otoño. Recientemente, Nintendo anunció un 220% de incremento en las ventas de juegos Pokémon respecto a 1999. *Pokémon Snap* fue el videojuego *no* de Game Boy más vendido ese año en Estados Unidos. En total, se han vendido más de 65 millones de cartuchos de Game Boy y N64 con licencia Pokémon.

Próximo objetivo: el mundo

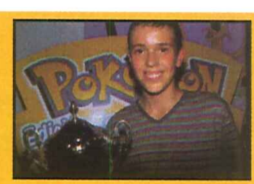
Concluye el Campeonato Español Pokémon.



Sergio I el Campeonísimo tiene 16 años, se pirra por Pidgeot y ha puesto en vereda a 511 rivales.

El pasado 13 y 14 de julio, Sergio García Maroto, José Luis Menéndez González y Álvaro de Marcos Peirotén se proclamaron vencedores del Campeonato Español Pokémon, celebrado en el marco de la expo Mundo Pokémon 2000.

A sus 14 años, Álvaro se las compuso para derrotar a 127 rivales en la categoría Pika Copa (Pokémon nivel de habilidad 15-20), mientras que su coetáneo José Luis aplastó a 255 entrenadores en la Poké Copa (nivel 45-50). Por su parte, Sergio esfumó las esperanzas de 511 rivales en la categoría reina, la Super Copa (nivel 70-100). Los tres pokéhéroes participarán en el Campeonato Europeo Pokémon, cuya final se disputará en Londres, el próximo 2 de septiembre.



Álvaro es fan incondicional de Gyarados.



Mewtwo y Mew son los Pokémon favoritos de José Luis.

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

1er salón internacional del videojuego de Barcelona

La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

Organiza: PROFEI S.L. Roger de Llúria 128, 3º 3ª • 08037 BCN • Tel. +34 93 457 82 08 Fax +34 93 457 98 53 • E-mail: profei@amec.es • www.barcelonavideojuego.com



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

WWF No Mercy

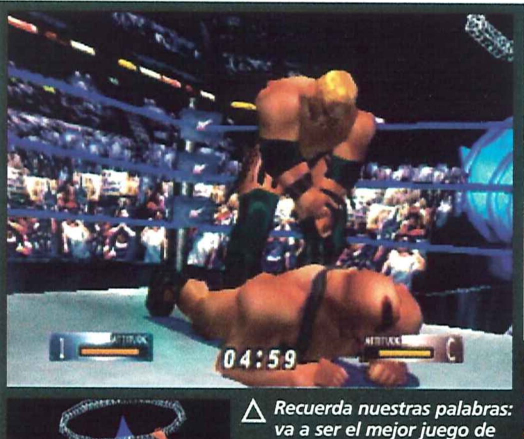
¡Otra demostración de fuerza! THQ no para...

Como sigan así, estos dos continuarán sus carreras deportivas en el hospital.

Tras el tremendo éxito de *Wrestlemania 2000*, ¿con qué nos puede sorprender THQ en esta entrega? Muy fácil, con su nueva incorporación, el modo Ladder Match: aporrea al rival en la lona, saca rápidamente una escalera y súbete a ella para hacerte con el cinturón, el cual podrás lucir a partir de ese momento. Si las cosas se tuercen, agarra la escalera y lánzala contra la cabeza del contrincante.

En *No Mercy* cuentas con la posibilidad de saltar al ring y actuar de árbitro. Podrás ser descaradamente imparcial, hacer rabiar al público o aceptar sobornos. Por otro lado, cuando te arrebaten a golpes un arma, tú o un personaje cualquiera tendrá la oportunidad de recuperarla y volver a empezar. Esto significa, sin embargo, que va a haber un número limitado de armas en pantalla al mismo tiempo. La lista de luchadores ha aumentado significativamente. Esta vez podrás escoger entre las 80 superestrellas presentes, cada una con movimientos propios y característicos. Los desarrolladores japoneses, Aki/Asmik, son unos fanáticos de la lucha libre, así que previsiblemente prestarán mucha atención al comportamiento de los luchadores. Seguro que éstos no recurrirán a presas que sus equivalentes humanos dejaron de aplicar hace años.

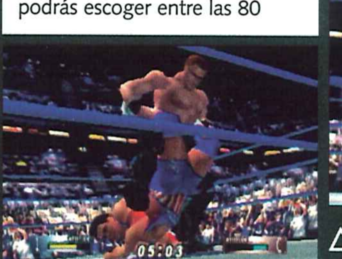
Otra cosa: la opción para crear un luchador ha sido ampliada y contará con algún tipo de enlace para la versión de la Game Boy Color. Además, THQ ha hecho algunos retoques en el público. Estamos impacientes. En cuanto tengamos más noticias, te las haremos saber. ¡Como siempre!

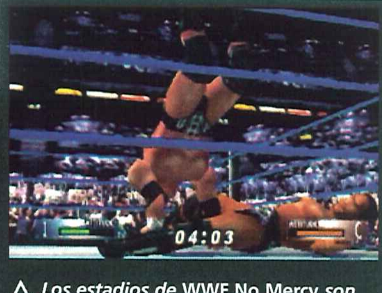


Recuerda nuestras palabras: va a ser el mejor juego de lucha.

Para terminar, un codazo en la tripa del rival.

Éste es el minijuego de la carretilla.





Los estadios de WWF No Mercy son colosales y están abarrotados.

P & R

¿Habrá algún torneo nuevo?
Sí, por supuesto. Tienes acceso a Smackdown e irás abriendo otros torneos poco a poco, aunque los detalles son aún escasos. Todos los combates serán espectaculares.

¿Y qué hay de los luchadores?
Pues verás los caretos de Tazz, Rikishi, Chris Benoit, Kurt Angle y Dudley Boyz. Esperemos que esto tenga algún aliciente para ti.

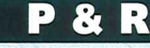
¿Algún arma asociada a un luchador?
Todo lo que sabemos es que HHH recoge una botella de agua que amablemente le cede alguien de las gradas.

¿Algo más?
Circulan algunos rumores que hablan de una mesa junto al cuadrilátero en la que se sentará el comentarista. Una excusa perfecta para hacerla añicos o lanzar al luchador rival sobre ella.

LA FICHA

WWF NO MERCY	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Mario Tennis

Mario y compañía vuelven a armarla.

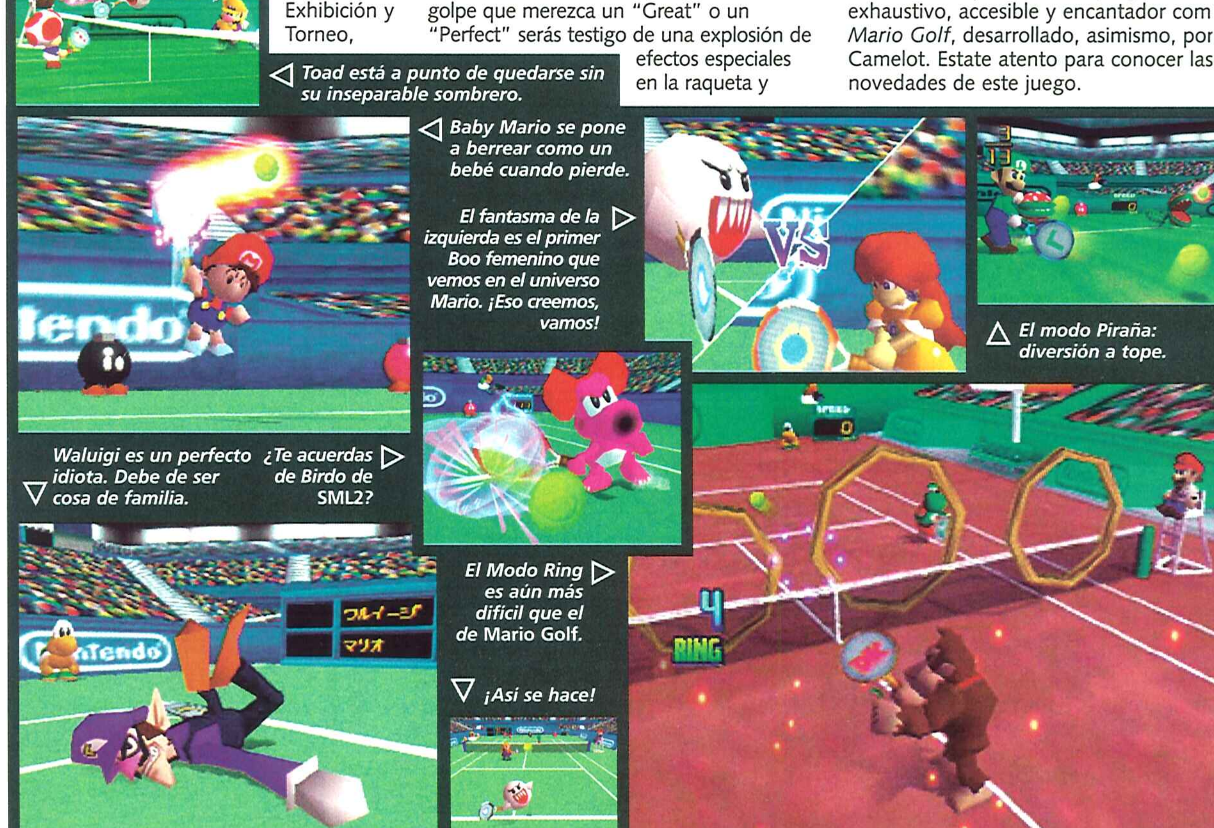
Para cuando leas estas líneas, *Mario Tennis* ya se habrá lanzado en Japón, aunque aún se hará de rogar por estos lares (como mínimo, hasta noviembre). Los desarrolladores del juego, *Camelot*, han sabido combinar las maravillas de *Super Tennis* para SNES y el irresistible universo Mario tan perfectamente que ya se puede hablar del mejor título de tenis para videoconsola.

Además de incluir los habituales modos Exhibición y Torneo, *Mario Tennis* rebosa desafíos ingeniosos. De *Mario Golf* ha tomado prestado el Modo Ring, en el que has de colar la pelota por unos aros dorados. También hay un fantástico y divertido modo Batalla, que funciona un poco como *Mario Kart*, pues sufrirás lanzamientos de caparazones Koopa y pieles de plátano del contrario. Cuentas, además, con la acción frenética de Piranha Plant Panic, un modo en el que has de devolver las boleas que te lanza una Planta Piraña sin parar.

El multijugador es lo mejor, así como el más divertido desde *Mario Kart*. Por cada golpe que merezca un "Great" o un "Perfect" serás testigo de una explosión de efectos especiales en la raqueta y pelota. Un sistema de repetición totalmer personalizable te da la oportunidad de estudiar boleas, globos y remates en detalle. Durante el resto de partida, sin embargo, *Mario Tennis* utiliza la perspectiva estándar desde el fondo de la pista, la cual te coloca en la mejor posició para contemplar la animación de Mario y sus amigos. En concreto, la tendencia qu Luigi tiene a besar el suelo después de fal un golpe es para morirse de risa.

Los controles perfectos y la enorme jugabilidad (es casi imposible equivocars y golpear la pelota fuera de las líneas) d Mario Tennis prometen un juego tan exhaustivo, accesible y encantador com *Mario Golf*, desarrollado, asimismo, por Camelot. Estate atento para conocer las novedades de este juego.

△ Daisy no es uno de los jugadores más fuertes. Aun así, pon una raqueta en su mano y verás.



◁ Toad está a punto de quedarse sin su inseparable sombrero.

◁ Baby Mario se pone a berrear como un bebé cuando pierde.

El fantasma de la izquierda es el primer Boo femenino que vemos en el universo Mario. ¡Eso creemos, vamos! ▷

△ El modo Piraña: diversión a tope.

Waluigi es un perfecto idiota. Debe de ser cosa de familia. ▽

¿Te acuerdas de Birdo de SML2? ▷

El Modo Ring es aún más difícil que el de Mario Golf. ▷

▽ ¡Así se hace!

P & R

¿Quiénes serán los jugadores?
En total, son 16 personajes. Baby Mario reaparece después de su sonada intervención en Mario Golf. Además, podrás ver a un Boo femenino, una chica llamada Daisy y Birdo, un extraño dinosaurio de color rosa de Super Mario Land 2 para NES. Sin duda, necesitarás bajar algunos personajes de la versión Game Boy, aunque ésta no haya sido aún anunciada oficialmente.

¿En qué se diferenciarán?
En sus puntos fuertes y débiles. Waluigi (el hermano malvado de Luigi), al ser largirucho, resulta perfecto para corretear por la pista a gran velocidad. DK, en cambio, es más lento, pero puede rematar la pelota por encima de la red debido a su increíble fuerza símica.



¿Alguna "locura" digna de mención?
Sí. La magnífica pista del Castillo de Bowser se sacude de un lado a otro, por lo que los jugadores resbalan y van a parar a un charco de lava. En cuanto al resto de pistas, lo único que hemos visto hasta ahora es hierba y tierra batida, pero nos apostamos lo que sea a que habrá alguna pista estrafalaria escondida en lo más recóndito de Mario Tennis.

LA FICHA



MARIO TENNIS	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Cuántas misiones hay?
Unas 57 en total, la mitad de las cuales están sacadas de la extensión del juego para PC, que en la versión N64 se va a incluir totalmente gratis. También puedes tomar parte en batallas contra la máquina generadas al azar o –toda una intriga- crear escenarios en los que combatir.

¿De qué van las misiones exactamente?
Asaltar bases enemigas, arrasar instalaciones militares alienígenas o defender tu propio territorio. Las misiones tienen lugar tanto en superficies planetarias como en el espacio interplanetario.



¿Cuáles son las tres razas alienígenas?
Puedes escoger entre los Zerg, Terran y Protoss. Cada raza tiene su propio estilo de armas, edificios y vehículos, además de una manera propia de adaptarse a las batallas. Las estructuras del tipo Terran pueden ser cambiadas en plena batalla, mientras que la eficacia de las Zerg depende casi por completo del número de efectivos.

¿Estará bien, pues?
Sí. Quítate de la mente la idea de que este juego vaya a ser un nuevo Command & Conquer 64. Con Starcraft vas a disfrutar de estrategia a tiempo real de la buena.



LA FICHA

STARCRAFT 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



En las misiones de Starcraft te enfrentarás a muchos tipos de ejércitos.

Starcraft incluye una completa enciclopedia, llena hasta los topes de importante información sobre las tres razas alienígenas del juego. ¡Muy útil!

No podrás disparar ni una sola bala hasta que no hayas construido soldados.

Con estos controles, seleccionar grupos de tropas está chupado.

En muchos niveles, para empezar a construir deberás despejar el terreno.

Starcraft 64

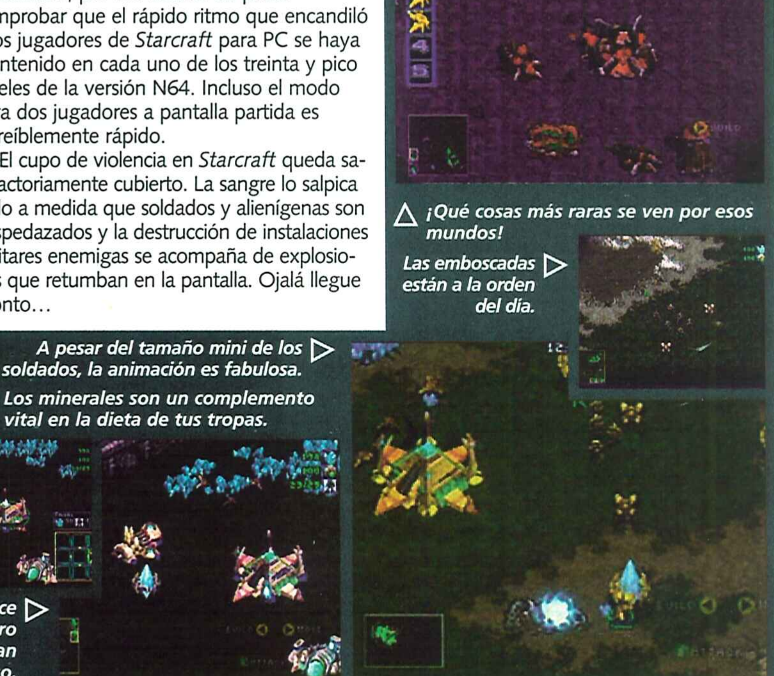
Estrategia a tiempo real... ¡en el espacio!

La política de lanzamientos de la gran N nos deja cada vez más perplejos. La versión PAL de *Starcraft* hace tiempo que está a la venta en Australia, pero en España aún no hay fecha de lanzamiento. ¿Cómo se come eso?

Aunque el desarrollo del juego ha mantenido a Nintendo pendiente de los medios de comunicación para evitar falsos rumores, *Starcraft* ha pasado del PC a la N64 sin traumas (sorprendentemente). Las tres razas alienígenas originales permanecen intactas y las cientos de órdenes controladas mediante el teclado en la versión para ordenador han sido fielmente traducidas a los botones C de tu mando, consiguiendo que construir armas, organizar tropas y enviar éstas a la muerte sea más sencillo que nunca. Tras el decepcionante *Command & Conquer 64*, cargado de controles enrevesados y torpes, el prometido control de precisión de *Starcraft* suena a bendición.

Lamentablemente, los gráficos son borrosos a veces, razón por la cual distinguir tus tropas entre tanto tanque, instalación militar y explosión es bastante complicado. No obstante, el Expansion Pak debería aportar una impresionante visión detallada y en alta resolución, lo que te permitirá seleccionar con toda facilidad a diferentes individuos para que padezcan muertes espeluznantes. La velocidad es muy importante, por ello resulta un placer comprobar que el rápido ritmo que encandiló a los jugadores de *Starcraft* para PC se haya mantenido en cada uno de los treinta y pico niveles de la versión N64. Incluso el modo para dos jugadores a pantalla partida es increíblemente rápido.

El cupo de violencia en *Starcraft* queda satisfactoriamente cubierto. La sangre lo salpica todo a medida que soldados y alienígenas son despedazados y la destrucción de instalaciones militares enemigas se acompaña de explosiones que retumban en la pantalla. Ojalá llegue pronto…



¡Qué cosas más raras se ven por esos mundos!

Las emboscadas están a la orden del día.

A pesar del tamaño mini de los soldados, la animación es fabulosa.

Los minerales son un complemento vital en la dieta de tus tropas.

Parece insulso, pero es un gran juego.



◁ *No hay niebla, ni objetos que aparecen de la nada, ni ralentización... ¡Tres hurras para SouthPeak!*

El plato fuerte de Rally Challenge son los 20 coches oficiales, todos con las correspondientes pegatinas de los patrocinadores auténticos. ▷





Rally Challenge 2000

LA FICHA

RALLY CHALLENGE 2000	
DE:	SouthPeak
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

El espectáculo está servido...

Este juego tiene un turbio pasado. *Multi-Racing Championship* (M64/1, 71%) intentó, en un acto de buena fe, traer a la N64 las populares carreras de rallies. A pesar de aparecer entre una nube de títulos similares, *MRC* decepcionó porque sólo contaba con tres circuitos.

Afortunadamente, de tres circuitos hemos pasado a tener nueve en *Rally Challenge 2000*. Los detalles son aún escasos, pero sabemos que los escenarios incluyen varios países diferentes y que, en vez de conducir vehículos cualesquiera, vas a pilotar coches de marca, bajo el auspicio de patrocinadores reales como Castrol, una marca de lubricantes.

Otras partes del juego toman las proporciones de *Gran Turismo*. Los entusiastas del motor disfrutarán jugueteando con los ajustes, la suspensión y el manejo del vehículo escogido hasta colmar su propio grado de perfección. Aunque aplaudimos su valor, *RC2000* corre el riesgo de naufragar (una vez más) en los mares de *V-Rally '99* y *Top Gear Rally 2*. El desarrollo del juego pasó de las manos de Genki a las de Xicat en diciembre pasado. Ahora sólo cabe esperar que Xicat sepa acoger bien este título.



△ *Cuando corras en un circuito por segunda vez, un espeso manto de nieve lo cubrirá.*

P & R

¿Cuántas localizaciones habrá?
Nueve en total. Por lo que hemos oído, entre ellas se cuentan Italia, España, Brasil y Estados Unidos, y cada una tendrá ese rasgo que la hace diferente a las demás, como sucede en V-Rally.

Coches...
Aquí tienes algunos modelos para hacerte la boca agua: Nissan Almera, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza WRC, Proto Wira, Hyundai Coupé Evo II, Skoda Octavia, Seat Córdoba WRC.

Circuitos...
Sí, vas pillando la idea. Al igual que en MRC, hay un montón de atajos además de un modo espejo, por lo que la jugabilidad de los nueve circuitos se va a prolongar considerablemente.

Condiciones climatológicas...
Inevitablemente, vas a volver a circuitos en los que ya compestiste, sólo que en tu próxima visita las pistas estarán cubiertas de nieve o encharcadas de agua. MRC era resbaladizo, pero con agua será como practicar esquí acuático.

Paper Mario



LA FICHA

PAPER MARIO 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

No te pierdas detalle...

***Paper Mario* nos cautivó y, al mismo tiempo, nos dejó confusos en la feria E3 2000. Ahora, sin embargo, podemos contarte algunos detalles reveladores sobre la historia protagonizada por Mario, nada menos que un híbrido de plataformas y RPG.**

El juego transcurre en el otrora pacífico Reino de las Estrellas, donde Bowser ha robado la preciada Varita Estrella ante las narices de los guardias. Con la ayuda de Magikoopa (de *Yoshi's Island*), la gigantesca tortuga empieza a hacer de las suyas. Cuando Mario aparece para poner fin a sus travesuras, Bowser le da una paliza que casi lo mata y, para más inri, rapta a la princesa.

Mario despierta en un misterioso reino atendido por las Siete Estrellas que había rescatado en la precuela de la SNES, *Super Mario RPG*. Aun debilitado, el fontanero deberá tragarse su orgullo y entrenarse con Koopas aliadas contrarias al tirano Bowser para volver a recuperar su forma física (escena de cierto parecido con la de la película *Rocky*, cuando Apollo Creed entrena a Rocky Silvester Stallone para su combate). Tendremos más noticias del Reino de las Estrellas en un par de meses.



▷ *Deja sola a la princesa Peach durante uno o dos minutos y Bowser aprovechará el momento para llevársela por la fuerza hasta las mazmorras de su castillo.*

◁ *Todos los viejos enemigos de Mario están ahí, incluso el gruñón de Kamek.*

¡Oh, no, un cuarteto de Toads sonrientes! Menos mal que el amigo de Mario, el pequeño Goomba, es una monada. ▷

¿Los combates son a lo RPG?
Sí. Saltas sobre un enemigo para empezar la lucha y, a partir de ahí, el combate se basa en turnos. Si tuviste la suerte de probar alguna vez la versión importada de Super Mario RPG para SNES, reconocerás la forma de luchar, porque es casi idéntica. Tras seleccionar un ataque, has de parar un contador de daño en el momento justo para que el movimiento resulte súper efectivo.



¿Aparecerá este mismo año?
En algunos países verá la luz en octubre, antes de lo que se esperaba. Sin embargo, en España hay ya tantos juegos previstos para finales de año en el calendario de lanzamientos de Nintendo que aún no se han decidido por una fecha definitiva.

GO! GO! ▷

P & R

¡Sí que hay niebla!
Sí, pero ésa forma parte de la ambientación. Se puede personalizar el grado de niebla en cualquier circuito y cambiarla de "poca" a "espesa", así como ajustar el nivel de gravedad. También dispones desde el principio de la opción para recorrer todos los circuitos invertidos o en modo espejo.

Muy personalizable...
Así es. Incluso puedes retocar a tu gusto el motor, la suspensión, los neumáticos, la pintura y las mismísimas llantas de los 13 coches -más o menos- que tienes a tu disposición. Eso sí, estos cambios no influyen mucho en la conducción.



La conducción se las trae...
Más o menos. Te pasarás los primeros minutos del juego chocando frontalmente contra las barreras de protección pero, con un poco de práctica, los derrapes con chirrido de ruedas incluido no se te resistirán. A diferencia de Rush 2, el control para conducir marcha atrás es mucho más práctico.

¿Circuitos de acrobacias?
Hemos podido ver tres. El resultado de las acrobacias es impredecible, pero nos encantan las alas que se despliegan en el vehículo y que lo ayudan a sostenerse en pleno vuelo.



LA FICHA

RUSH 2049

DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Reduce el nivel de gravedad y pegarás saltos tan colosales como éste. ¡Yuhu!

Un mundo de secretos te aguarda en la otra orilla de este pintoresco lago.

¡No salimos de nuestro asombro! ¡Rush 2049 es súper nítido y veloz como un rayo!

Ese radar te indica la posición del vehículo más próximo. No es muy útil.

Casi entramos en esta ruta secreta. ¡Nos faltó un pelo!

Pistas largas y anchas: ¡así es como nos gustan! ¡Lástima de las carreteras solitarias!

Rush 2049

Asalta San Francisco con tu coche.

Después de mostrarnos, hacernos la boca agua y suspender el desarrollo de *Stunt Racer 64*, Midway regresa a San Francisco en la tercera entrega de la serie *Rush*. A juzgar por la versión (codificada en un 85%) que ha aterrizado en la redacción de M64 este mes, *Rush 2049* es un triunfador nato.

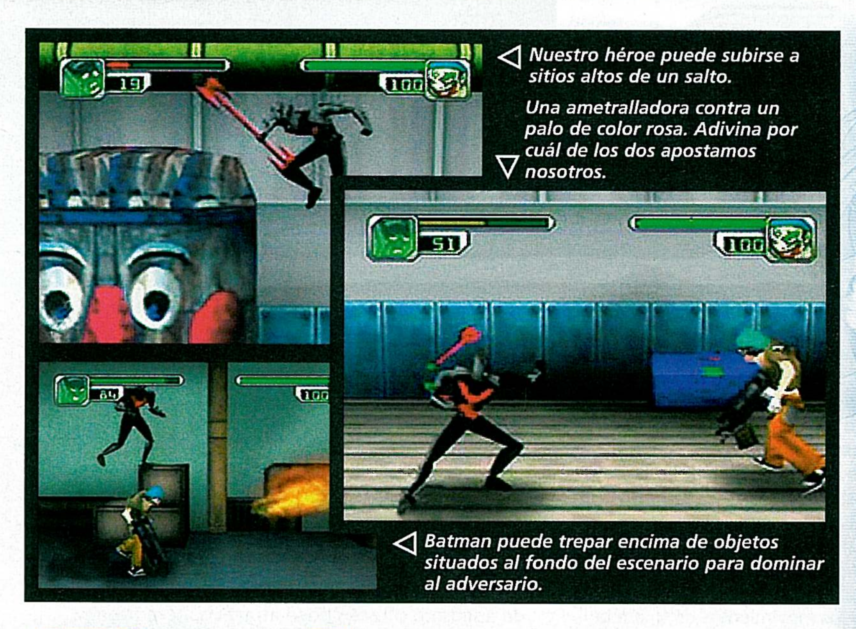
Los circuitos futuristas de *Rush 2049* son sencillamente geniales. Éstos no se limitan a pistas inmensas, repletas de secretos, sino que eres libre de abandonar la carrera en cualquier momento para explorar extensos parques, kilómetros de pasos subterráneos, puentes transparentes e, incluso, lagos poco profundos. Los escenarios quitan el aliento: apenas hay un tramo sin edificios iluminados con colores estridentes, hileras de árboles o las ya imprescindibles cascadas de agua. La velocidad de frames es rápida y la niebla se ha esfumado del juego ¡Es casi demasiado bueno para ser verdad!

El control de los coches es el clásico de la serie Rush, suave y difícil de dominar, por lo que es casi imposible no abollar el capó en algunas curvas cerradas. Tampoco resulta fácil ganarse el respeto de los seis corredores de la CPU, pues como éstos se desperdigan por todo el circuito, a veces te da la sensación de estar participando en una carrera en solitario. Pero, en general, la velocidad vertiginosa, los saltos enormes y los tranvías que se cruzan por la calzada de *Rush 2049* hacen subir la adrenalina.

A los muchachos de Midway aún les queda trabajo por hacer con la cámara (parece que a ésta le vaya a dar un soponcio cada vez que se aproxima una curva), y los campeonatos -de cualquier tipo- brillan por su ausencia. Aun así, *Rush 2049*, con un modo para cuatro jugadores a pantalla partida y una serie de enigmáticos circuitos de acrobacias, se perfila como el mejor título de la serie San Francisco. Más detalles el próximo mes.

Rush no llega a tener la calidad de Ridge Racer, pero sigue siendo una delicia.

Un coche ha chocado con un tranvía. ¡Toma castaña!



◁ Nuestro héroe puede subirse a sitios altos de un salto.

Una ametralladora contra un palo de color rosa. Adivina por cuál de los dos apostamos nosotros. ▽

◁ Batman puede trepar encima de objetos situados al fondo del escenario para dominar al adversario.

Batman of the Future

Pelea, pelea...

Los viejos superhéroes, al igual que los roqueros, nunca mueren, como demuestra el lanzamiento de este juego de lucha en 3D y con scroll lateral. En él deberás enfrentarte a innumerables payasos a las órdenes de Joker.

Joker ha conseguido infiltrarse en las instalaciones súper secretas del Centro de Investigaciones Aeroespaciales de Gotham, burlando así el sofisticado sistema de vigilancia. Ahora (¿no te lo imaginas?) deberás ser tú quien solucione el problemilla, a fuerza de golpear repetidamente los caretos de estúpidos enemigos. Por desgracia, no parece que el juego vaya a ser otra cosa más que eso. Todo se reduce a ir eliminando a esos malvados payasos de uno en uno o, al menos, ésa es la impresión que daba la versión del E3.

El traje que viste Batman, y que le dota de ciertos poderes, servirá para añadir un poco de emoción al juego. Puesto que la acción se desarrolla en el futuro, nos imaginamos que el héroe hará de las suyas, con una amplia gama de armas y artilugios varios en ristre. Esperemos que todo este despliegue tecnológico sirva para que el juego no se desmorone.



△ Recemos para que este juego no sea tan repetitivo como parece.

◁ ¿Es un lanzacohetes lo que sostiene ese personaje? Es una pelea descompensada.

P & R

¿Qué es todo eso de las armas?
En la versión del E3 pudimos ver un bastón, unos luchacos y los magníficos discos Dark Knight. No estamos muy convencidos de que estas armas sean más efectivas que un simple puñetazo, pero como la esperanza es lo último que se pierde...

El traje parece un buen invento.
Sí. Con él, Batman podrá volar, volverse invisible y acumular fuerza. Lo más seguro es que eso suceda a través de un sistema de reforzadores.



¿Algo más?
BOTF está ambientado en cuatro mundos distintos, aunque aparentemente el nivel final, o sea la gran confrontación, no forma parte de ellos.

Kemco. El nombre me suena.
Sí, ellos están detrás de títulos como Daikatana y Top Gear Hyperbike. Ambos juegos están bien, aunque no son irresistibles.



LA FICHA



BATMAN OF THE FUTURE	
DE:	Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Looking Glass Studios, la compañía que hasta hace nada estaba inmersa en los últimos retoques de *Mini Racers* se ha ido a pique. Cabe aún la posibilidad de que el proyecto del prometedor juego de carreras con coches teledirigidos pueda ser reanudado por otro desarrollador, pero como la misma Looking Glass admite, las posibilidades de que el juego se llegue a completar son casi nulas. "Creo que el sector de los videojuegos ya nunca más será el mismo", ha comentado un compungido empleado.

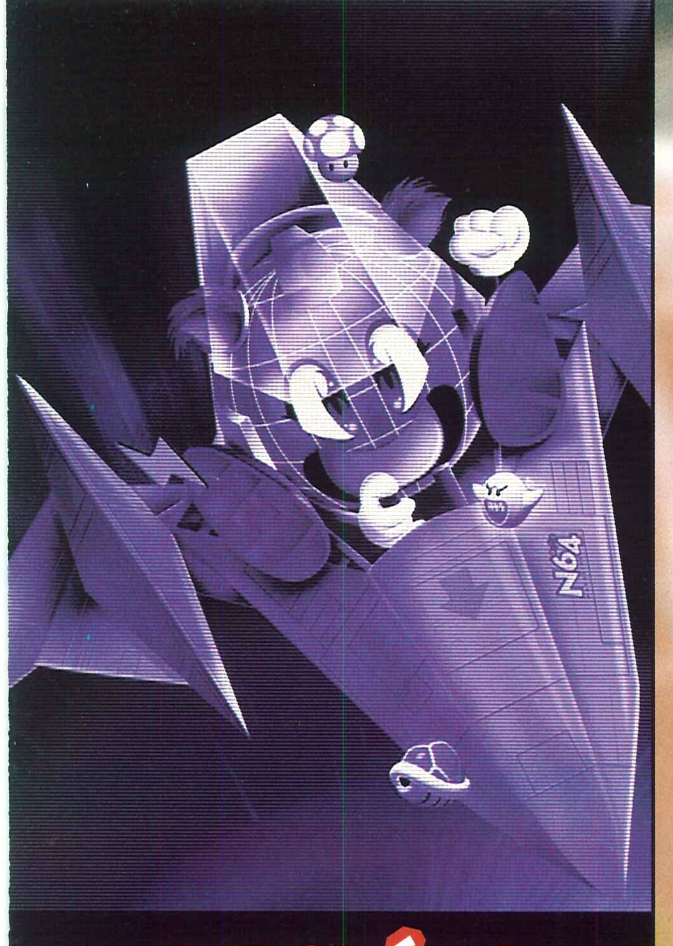
Pero la fuente de rumores no se agota. Se dice que *Mother 3*, el RPG cuya publicación corre a cargo de Nintendo y que lleva siete años, como mínimo, en desarrollo, ha sido aplazado para convertirse en uno de los



títulos que acompañarán el lanzamiento de la Dolphin. Aparentemente, los desarrolladores tenían problemas para meter todo el código en la N64 y convencieron a Nintendo para que les facilitara kits de desarrollo de Dolphin. Ahora, pues, podrán proseguir con sus ambiciosos planes para esta aventura plagada de alienígenas.

Custom Robo, un magnífico título que sólo ha aparecido en Japón y que mezcla elementos de un RPG y un juego de lucha, tendrá una secuela. *Custom Robo 2* se lanzará hacia finales de año en su país de origen, e incluirá el mismo tipo de lucha robótica que tanto gustó en el juego original. Esperemos que, visto el éxito que está teniendo la saga en Japón, alguien se anime a lanzar el producto en nuestro país.

Midway anda atareada con *Ready to Rumble: Round 2*. Además de un montón de movimientos inéditos, tanto de provocación como de celebración, y un modo de campeonato mejorado –que debería retomar el ritmo después de la lentitud del original-, Midway ha prometido 12 luchadores nuevos, que incluyen a la estrella del baloncesto Shaquile O'Neal y –no te lo pierdas- a Michael Jackson. Sí, sí, Michael Jackson. Es para quedarse helados.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64. GO! GO!





Nos tememos que se va a comer la valla.

Los ángulos de cámara son brutales.

Esta prueba funciona como uno de esos juegos de baile.

La prueba "pasear al perro".

El sprint final de los cien metros lisos.



Puede que el equipo olímpico español no arrase nunca en los Juegos Olímpicos, pero con este juego y tu N64 el momento de gloria olímpica está asegurado.

Sydney 2000 no es lo que uno podría temerse. No, no se trata de darle frenéticamente a los botones del mando. A diferencia del excelente *International Track & Field* de Konami, la clave del éxito aquí es el ritmo, no la velocidad. Hay que pulsar los botones coordinadamente con los movimientos de tu atleta para ir adquiriendo impulso y velocidad a cada paso. Es un sistema parecido al empleado en la serie *Games*, de Epyx, del clásico Commodore 64.

Compites en doce pruebas: 100m lisos, 110m vallas, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, salto de altura, triple salto, levantamiento de pesas, 100m libres, prueba de velocidad, tiro al plato, *slalom* en canoa y saltos de trampolín. Las pruebas que tienen lugar en el estadio funcionan más o menos como uno espera, pero las demás cambian radicalmente.

El salto de trampolín, por ejemplo, se sirve de un sistema de control parecido al de *Parappa the Rapper*, el juego de PlayStation. Selecciona una pirueta en función del nivel de dificultad que quieras y, luego, intenta seguir la combinación de barras de color a medida que aparecen. Si no te sale bien, las secuencias se suceden tan rápido que es prácticamente imposible seguir el ritmo y acabas con un rosco en el marcador y dándote un planchazo contra el agua.

Por lo general, si uno quiere jugar solo, los títulos de atletismo ofrecen poco atractivo, pero *Sydney 2000* presenta un modo Carrera único que, sin duda, añadirá un valor indiscutible a un juego que, de seguro, pensabas que sólo podrías aprovechar en compañía. Empiezas con un equipo de doce *amateurs* enclenques que compiten contra adversarios flojillos y tu objetivo es convertirles en campeones olímpicos. Para lograrlo, debes diseñarles una rutina de entrenamiento que fortalezca sus músculos y mejore su resistencia. Hay veinte ejercicios con los que entrenarse, entre los que se incluyen rutinas y máquinas. Cuando sus músculos ya estén bien desarrollados, pasarás a competir en los campeonatos nacionales y, con un poco de suerte, tu equipo se clasificará al completo para los juegos olímpicos.

Montones de capturas animadas de movimientos, atletas cuyos cuerpos cambian según el entrenamiento al que los sometas, unos gráficos de primera y unos ángulos de cámara brutales... Resumiendo, *Sydney 2000* tiene lo necesario para disputarle la medalla de oro a *International Track & Field*.

GRÁFICOS ***Los cuerpos de los atletas cambian según el entrenamiento al que los sometas.***



LA FICHA




SYDNEY 2000

DE:	Proein
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Agosto

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Sí, sí, fue un buen lanzamiento, pero no nos vaciles más, que no hay para tanto.

En el salto de longitud, la cámara utiliza un efecto similar al de la película The Matrix.

SYDNEY 2000

oro macizo



¡Fíjate, pero si es el primo lejano de Donkey Kong!

No tengas miedo de las vallas, que no muerden.

Los fondistas españoles listos para los 1.500m.

El atleta estadounidense ha aprendido a volar.

Estamos a mitad de una extenuante carrera de 200m y parece que los atletas están a punto de desmayarse.

Este tipo ha trabajado mucho los estiramientos.

Observa la carrera desde diferentes puntos.

Este forzudo comió mucha sopa cuando era pequeño.

CONTINUARÁ... Con un poco de suerte, tendrás una review de *Sydney 2000* en nuestro próximo número.

△ Si apuntas bien, podrás volarles la tapa de los sesos. ¡Bien por Acclaim!

△ Sigue el rastro de sangre y asistirás a esta escena en directo. ¡Socorro!

△ Hemos tenido pesadillas con este híbrido entre lobo y araña.

△ El modo deathmatch de Turok 3 parece estar tomando forma ¡Y cómo!

◁ Al principio no tienes nada más que las flechas para protegerte.

TUROK 3 SHADOW OF

un cazador donde los haya



LA FICHA

TUROK 3	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
22 de Septiembre	

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ Reconocerás a algunos de los monstruos más desagradables de Turok: Rage Wars.

Los enemigos atacan en grupo, incluso sin la ayuda del Expansion Pak. ▷

△ Los de Acclaim han trabajado mucho los escenarios. ¡Fíjate!

Los desarrolladores de Acclaim no captaron muy bien el mensaje de David Dienstbier cuando dijo que *Turok 3* tenía que ser mejor que *Perfect Dark*. *Shadow of oblivion* es, en su mayor parte, oscuro como la boca del lobo. En la editorial tuvimos que ajustar el contraste del televisor a tope, y aun así nos costó horrores distinguir algo más que la pared marrón.

Pero el gasto en colirio vale la pena, créenos, porque *Turok 3* ha avanzado a pasos agigantados desde que le echamos un extenso vistazo en nuestro número 31. Han pulido los niveles y han incluido una base militar enorme e imponente (inspirada en el juego de PC *Half-Life*) que parece haber salido de la nada. En lugar de los seres menudos que poblaban la versión pre-E3, *Turok 3* está ahora repleto de monstruos grotescos que escupen ácido y corretean tras los humanos hasta que Danielle o Joseph, de un balazo, les vuelan las extremidades, de las que mana la sangre a borbotones.

Lo más sorprendente son las escenas de vídeo. Hasta ahora, los personajes que aparecían en las imágenes a tiempo real parecían ventrílocuos, pues hablaban con la boca cerrada. Para *Turok 3*, Acclaim ha desarrollado un sistema merced al cual las bocas de Danielle y Joseph articulan las palabras. Cada parte de sus caras (cejas, mejillas, barbilla... ¡hasta los agujeros de la nariz!) se mueve para crear todo un abanico de expresiones faciales de acuerdo con cada frase que dicen. Es muy, muy impresionante. Con la calidad de las voces de los actores (nos referimos, claro está, a los ingleses), las imágenes de vídeo de *Turok 3* son mejores que las de *Perfect Dark*. En otro intento de medir sus fuerzas con Rare, *Turok 3* se esfuerza mucho más que sus antecesores por sumergirte en un mundo verosímil. Los policías patrullan por las calles, persiguiéndote sin dar tregua si te cruzas en su camino, científicos desdichados son engullidos por monstruos despiadados o aplastados por máquinas que caen y la base militar del gobierno parece una base de las de verdad, con soldados de aspecto sombrío, casernas, personal que vigila tras muros formados con sacos de arena, un almacén lleno de cajas y un inquietante observatorio bajo el agua, oculto a muchos metros de profundidad.

Fiel a sus principios, *Turok 3* es muy violento. Por cada enemigo que eliminas hay, literalmente, una explosión de sangre que deja las paredes llenas de manchas, y sus cadáveres se convulsionan mutilados horriblemente, sin extremidades ni cabeza. Cuanto más potente sea el arma que utilices, más truculento será el resultado. Conociendo el arsenal de los hermanos Fireseed –rifles de asalto, lanzagranadas, lanzallamas y el procesador cerebral– y teniendo en cuenta la mejora notable de los controles desde la lentitud de *Turok 2*, puedes estar seguro que asistirás a escenas de lo más *gore* en esta tercera entrega del juego de Acclaim.

El equipo de Dienstbier trabaja a un ritmo demoledor y, de momento, se mantiene la fecha de lanzamiento, prevista para finales de septiembre. Aunque ahora te parezca imposible, te aseguramos que no te arrepentirás si dejas de jugar a esa maravilla que es *Perfect Dark* para experimentar la esencia *gore* de uno de los mejores juegos de Acclaim.

GRÁFICOS ...*Turok 3* se esfuerza mucho más que sus antecesores por sumergirte en un mundo verosímil.

OBLIVION

En el modo de alta resolución, Turok 3 tiene un aspecto increíble.

La ciudad del principio le debe mucho a Robocop.



Lo hemos vuelto a hacer. ¡Esa sangre... nos vamos a desmayar!



Este engendro que escupe ácido hace que nos resulte difícil mantener la compostura.

Por suerte, no todos los niveles son tan lúgubres y oscuros. Aquí parece de día y todo.

Los vigilantes te persegui-rán... o no.

En tres segundos la has palmado.

¡Haz volar esos barriles y verás qué explosión!

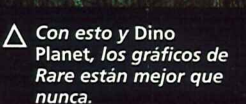
CONTINUARÁ... Mantén los ojos bien abiertos porque pronto te traeremos más imágenes de *Turok 3*...

JUGAMOS A LA SECUELA DEL PLATAFORMAS MÁS ASOMBROSO DE RARE

BANJO



¡Un dinosaurio! Comparado con los retretes parlanchines del juego anterior, esto es una mejora.



Con esto y Dino Planet, *los gráficos de Rare están mejor que nunca.*

Puedes aprovechar los poderes mágicos de Mumbo para tus planes más retorcidos en Banjo-Tooie.

Quizá pensabas que los de Rare ya habían exprimido toda su creatividad después del tiempo invertido en *Perfect Dark* y que ahora se estaban preparando para un largo periodo de hibernación hasta la llegada de la Dolphin... Nada de eso. Los próximos seis meses van a ser los de más trajín y *Banjo-Tooie* es uno de los juegos que, a cada minuto que pasa, pinta mejor. Hemos analizado concienzudamente todo el material que hemos podido ver para mostrarte todos los detalles acerca de lo que ocurre en el juego en el que Banjo y Kazooie campan por separado. El oso puede deshacerse de sus enemigos lanzándoles la mochila, vacía ahora, ponérsela en la cabeza para sumergirse en el agua o encerrar a los malos en ella, mientras que Kazooie vuela a sus anchas, lejos de la mochila de Banjo, y puede dedicarse a incubar animalillos que serán muy útiles. Sólo tiene que sentarse sobre huevos. Cuando el pájaro se resguarda en la mochila de Banjo, la mayoría de movimientos del juego original están disponibles, aunque esta vez, Banjo también puede colocarse a Kazooie bajo el brazo y lanzarse a la carrera mientras van soltando huevos.

Nos recuerda a aquel sistema multipersonajes que Rare desarrolló para *Donkey Kong 64*, sobre todo por el hecho de que Mumbo es otro de los personajes jugables. Gracias a su repertorio mágico y a sus desastrosos hechizos, puede abrir nuevas áreas para el pajarillo y el oso. En una sección que probamos, Mumbo oxigenaba un riachuelo para que Banjo y Kazooie bucearan sin tener que subir a la superficie a respirar. Muy hábil, aunque seguro que al profe de ciencias no le hubiera convencido para nada.

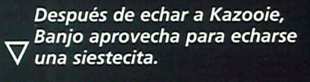
LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Un pájaro con clase, si señor. ¡Y fíjate cómo el paisaje se pierde en la distancia!



Después de echar a Kazooie, Banjo aprovecha para echarse una siestecita.



Por lo menos hay un minijuego por nivel. Éste es el del partido de fútbol en Lavalandia.

Banjo puede almacenar agua, enemigos y otras cositas en su mochila.

Un detalle ingenioso, el reflejo del espejo nos muestra el cogote huesudo de Mumbo.





Los niveles en Banjo-Tooie son enormes. Esto es una minúscula muestra del fantástico nivel maya.

-TOOIE

¡siga a ese oso!

Esta vez, *Banjo-Kazooie* se ambienta en la prehistoria. El dúo animal se las ve con pterodáctilos enojados, tropieza con enormes stegosaurios, con tiranosaurios rex y planean por parajes que parecen sacados de Caminando entre Dinosaurios, la serie de televisión. También incluye un disparatado partido de fútbol que se juega con un par de balones de lava y en el que las porterías están pintarrajeadas sobre muros. Y Banjo tiene la oportunidad de cumplir el sueño de su vida: bajar una montaña convertido en una bola de nieve gigante. Que no se te pasen por alto dos monstruos que aparecen: uno es verde, el otro lila, uno sujeta una margarita y el otro una salchicha. No tenemos ni idea de lo que son, pero nos reímos un buen rato con ellos (¿con ellos? De ellos).

Rare ha prometido que va a tomarse muy en serio lo de los ángulos de cámara en esta secuela –hasta ahora no hemos notado ni un problema al respecto– y esperamos que el Expansion Pak sea bien aprovechado, que cree aquella resolución y los efectos de luz que tanto nos asombraron en *Donkey Kong 64*. Nuestro redactor sostiene que los de Rare "han hecho algo" con las imágenes subacuáticas, porque se trata, sin duda, de los paisajes submarinos más nítidos y pulidos que hemos visto en un videojuego de la N64 (incluso mejor que los de *Donkey Kong 64*, que ya es decir).

Como ves, no nos falta información, pero seguimos sin saber cuándo llegará el glorioso momento en que *Banjo-Tooie* abrirá las áreas secretas que quedaron por explorar al final de *Banjo-Kazooie* ni qué forma tendrá el "exclusivo" modo para cuatro jugadores... Todo nos será revelado en nuestro próximo número.

DURABILIDAD ***Kazooie vuela a sus anchas, lejos de la mochila de Banjo, y puede dedicarse a incubar animalillos.***



Por fin puedes jugar como el frigorífico ¡ya era hora!

Es realmente bueno...

CONTINUARÁ... En el próximo número te traeremos un extenso reportaje del juego.

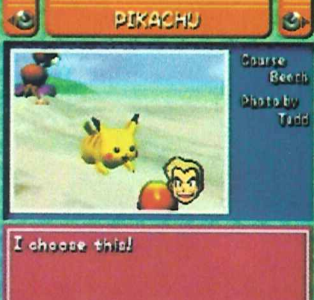
¡CAPTURAS DE LA NUEVA POKéSENSACIÓN DEL MOMENTO!



Ésta es la visión que tienes desde tu Zero One nada más empezar. En la esquina superior derecha, el carrete te indica cuántas fotos te quedan aún.









¡Ah, qué susto! Ya está Mew chupando cámara... Desde luego... ¡Quita de aquí, pesado!

De todas las fotos que hemos hecho a Pikachu, ésta es la que más le gusta al profesor.

POKéMON SNAP

sonría, por favor

LA FICHA

POKéMON SNAP	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	15 Septiembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Por fin. Muchos éramos los que dudábamos acerca del lanzamiento de este juego en nuestro país, especialmente porque hace ya casi un año que está disponible en Japón y EE.UU. Sea por su rareza, por su temática o por motivos desconocidos, lo cierto es que Nintendo no consideraba éste un producto idóneo para los nintenderos españoles. Sin embargo, el éxito arrollador de *Pokémon* ha provocado que todo lo que esté relacionado con la tropa Pikachu vea la luz y se convierte en oro.

El juego no se parece a nada de lo que hayas visto hasta ahora pero, para que te hagas una idea, imagínate una mezcla de la primera media hora de *Parque Jurásico* mezclada con National Geographic. Oak tiene una misión: debe entregar un completo informe sobre los Pokémon salvajes acompañado de fotos. De los comentarios se encarga él, así que tú tendrás que preocuparte por las instantáneas.

DURABILIDAD

El juego no se parece a nada de lo que hayas visto hasta ahora.

Para moverte por Isla Pokémon dispondrás del Zero One, un vehículo sobre raíles que realiza unas rutas determinadas. Una vez montado, deberás agudizar tu vista y preparar tu cámara de fotos para fotografiar a los Pokémon salvajes que irán apareciendo a uno y otro lado. De entrada parece fácil, pero no lo es, puesto que, pese a la fotogenia de estos animalitos, no va con ellos lo de hacerse fotos. Para evitarlo, se esconderán, saldrán corriendo o recurrirán a artimañas. Tuya es la misión de camuflarte lo mejor posible para que sus hábitos de vida se lleven a cabo como si tú no estuvieras delante y puedas conseguir las mejores fotos.



¡Vaya, hombre! Pikachu ha salido con los ojos cerrados. Seguro que no le gusta a Oak...

Esta foto de Rapidash es una de nuestras favoritas.

Desde aquí escoges la ruta que quieres tomar.

Bienvenidos a Parque Jurásico... ¡Ah, no, que eso era en otra peli!

Oak critica tus fotos y las puntúa, pero también te da buenos consejos y te ayuda en tu reportaje.

De regreso al laboratorio del profesor Oak. Enséñale tus pequeñas obras de arte.

Hemos pillado in fraganti a Snorlax durmiendo; ¡y eso que está muy bien camuflado! Mira las Z que salen de su boca...

Además de tu destreza, contarás con herramientas especiales que el mismo Oak te facilitará: manzanas, pelotas o flautas son sólo unos ejemplos de lo que puedes utilizar para atraer, ganarte la confianza o despertar a los Pokémon menos amigables.

Una vez finalizado el recorrido, tendrás que regresar al laboratorio para revelar tus fotos, recoger más carretes y mostrar tus disparos a Oak, el cual criticará duramente tus instantáneas. Les echará un vistazo, las puntuará, se quedará con las que le gusten y te enviará a por más. Las puntuaciones que obtengas dependerán de la proximidad del pokémon al objetivo, de la postura, de la acción que realiza, encuadre... Una larga lista de elementos que suponen un reto para tus ojos de fotógrafo.

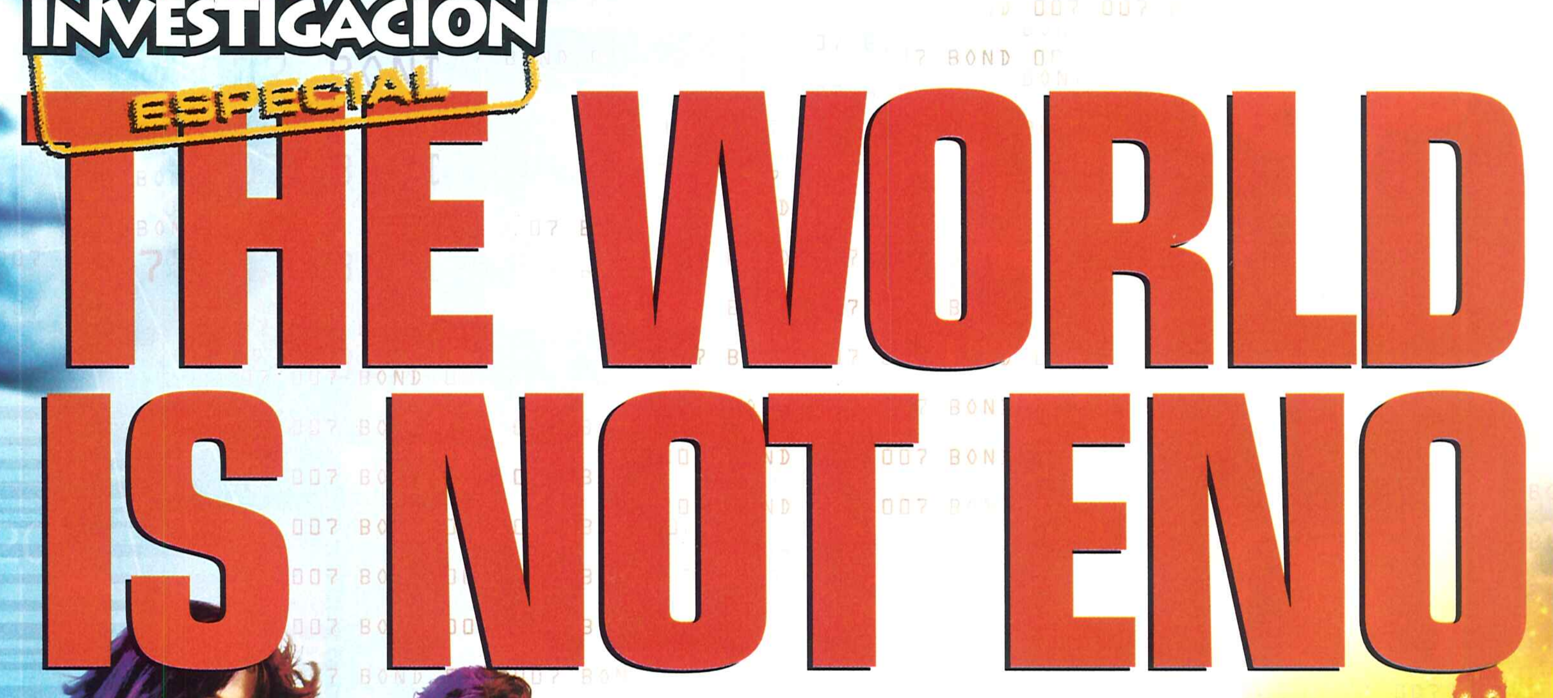
Seguir a los pokémon es todo un gustazo y no serán pocas las ocasiones en las que aflorará por tu boca un hilillo de baba mientras ves cómo Pikachu habla con otros Pokémon o ejecuta un impactrueno. Los Pkémon tridimensionales y los entornos vuelven a ser un ejemplo de la calidad y la magia de Nintendo (que ya quedó demostrada en *Stadium*) y los retos que te plantea Oak hacen que el juego, pese a parecer simple y repetitivo, te mantenga enganchado.

A falta de sólo un mes para su lanzamiento, ya puedes ir preparándote para convertirte en el primer explorador virtual, así que recoge tus pantalones de boy scout, tu cámara y disponte a hacer más fotos que un japonés delante de la Sagrada Familia. Mirad al pajarito...

CONTINUARÁ... El mes que viene revelaremos las pokéfotos.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

THE WORLD IS NOT ENO



James Bond vuelve a la carga con su aventura más ambiciosa hasta la fecha.

Desde que la aparición de *The World is Not Enough* pillara a todo el mundo por sorpresa el pasado mes de abril, los desarrolladores Eurocom sellaron un pacto de silencio para proteger el proceso creativo de semejante bombazo. Los autores de *TWINE* se han mantenido fieles a ese pacto y se han dedicado en cuerpo y alma a ese proyecto que casi los ha abducido por completo.

Hasta ahora, claro está. Cuando faltan tan sólo cuatro meses para el lanzamiento de *TWINE* en algunos países europeos, Eurocom ha desclasificado los archivos de alto secreto y nos ha permitido echar un breve vistazo al juego que, con toda seguridad, viene dispuesto a dejar a *GoldenEye* a la altura del betún. La verdad sea dicha, el método que sigue *TWINE* para derrotar al impresionante *shooter* de Rare es un poco descarado, ya que se limita a tomar prestado las armas, los artilugios, los controles y el estilo de juego. Vamos, a copiarlo todo por el morro. Pero, a fin de cuentas, ¿quién se resiste a la posibilidad de disfrutar de veinte niveles más de frenética y cautivadora acción con el espía más famoso del mundo entero?

Así pues, si quieres enterarte de todo lo referente a uno de los mejores juegos para N64 que aparecerá este año, sigue leyendo.

LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH	
DE:	EA
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●

Nuestras Investigaciones Especiales pueden llevarnos a los rincones más inhóspitos del planeta. En este caso, viajamos a las oficinas de Eurocom, radicadas en Inglaterra.

EN EL CINE

Como era de esperar, Eurocom se ha mantenido fiel a la trama de la peli *El Mund*

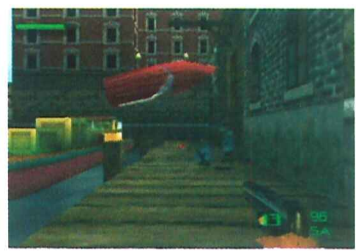
¡Sabotaje!

Al igual que en la peli, King, el amigo de M, vuela en pedazos a resultas de una bomba instalada en un maletín repleto de dinero. Pero, esta vez, Bond se dedica a pasear por las salas del MI6 para llenar de plomo a los terroristas.



¡Lanchas motoras!

¡Quién no recuerda la memorable persecución con motoras por el Támesis en dirección a la Millennium Dome! En el juego puedes pilotar la lancha por toda la ribera del río.



◁ Los vigilantes de TWINE no tienen miedo a la muerte. ¡A por ellos!

◁ Las sombras a tiempo real se proyectan en el suelo del MI6.

UGH

△ El reloj de Bond pilla a otro guardia por sorpresa.

Visión nocturna y un rifle con mira estupendo. Esto es el paraíso del espía. ▷

△ En el modo Agente, pelear contra los grupitos de enemigos está chupado, gracias a la posibilidad de apuntar de forma automática.



o *Nunca Es Suficiente* y las mejores escenas han sido estupendamente digitalizadas para que no pierdan un ápice de su gloria.

¡A esquiar!

El impresionante descenso de Bond por la falda de una montaña nevada, mientras una nube de paracas le desborda desde el cielo, aparece recreada en el juego con todo lujo de detalles.



¡Sigilo!

En la peli, Bond se cuela en un avión que se dirige a Kazakhstan en plena noche. En el juego es igualito y, además, necesita los anteojos de visión nocturna que Q ha diseñado especialmente para esta ocasión.



¡Estrellas!

Ya puedes ir preparándote para disfrutar con los rostros digitalizados de Pierce Brosnan, Robbie Coltrane, Denise Richards, Sophie Marceau e incluso de Goldie, que aparece con sus dientes dorados por las calles de la ciudad.



¡A disparar!

Si de algo anda sobrado *TWINE* es de escenas de tiroteos. Por las manos de Bond pasarán más de veinte armas, algunas de las cuales provocan unas muertes capaces de revolver el estómago de los más osados.



GO! GO! ▷



¡SHHH!
The World is Not Enough copia en parte el estilo de juego sigiloso de *GoldenEye*, pero en el juego de Eurocom, la necesidad de pasar de puntillas por los niveles es, si cabe, más imperiosa. Si un enemigo se percata de tu presencia, correrá en busca de refuerzos que, en cuestión de segundos, te arrollarán. No valdrá la pena resistirse, así que ya lo sabes: si te pillan, el fracaso de tu misión es más que probable. Los vigilantes reaccionan al sonido de disparos, a los gritos de dolor e incluso al crujir de los arbustos. Ten en cuenta que basta correr demasiado deprisa sobre superficies rugosas o sobre suelos abrillantados para que los secuaces del mal se pongan alerta. Sin embargo, la oscuridad juega a tu favor, y Bond puede agacharse y esconderse en las sombras que proyectan los edificios o el mobiliario del entorno.



CAJAS BOMBA
Las armas no sólo sirven para que manen ríos de sangre de los infortunados cuerpos de los vigilantes. También puedes utilizarlas para hacer volar en pedazos partes de los escenarios de TWINE. Si disparas a los monitores que hay sobre la recepción del MI6 verás cómo caen al suelo en medio de una fuerte explosión. Por otro lado, si llenas de plomo las mesas y las cajas, los estallidos pueden llegar a ser descomunales. Muy en la línea de *GoldenEye*.

ACCIÓN EN EL MI6

Tras retirar cinco millones de libras de una sucursal de un banco suizo en España, Bond regresa al cuartel general del MI6 en Londres. Justo entonces, todo empieza a desbaratarse...

1 *Unos terroristas sin escrúpulos atacan por sorpresa el cuartel general del MI6. Por suerte, hay unos cuantos guardianes a mano que te ayudan a defenderlo.*



2 *Las puertas del edificio están cerradas, pero el enemigo encuentra otras entradas alternativas. Por ejemplo, irrumpen por las ventanas con el consiguiente estallido de cristales...*

3 *...o se cuelan por el tejado. Puedes dejar de lado la PP9 de Bond y hacerte con los rifles que ya no van a utilizar los terroristas muertos.*



4 *Otra muerte terrible en los pasillos del MI6. De repente, los aspersores del techo se ponen en funcionamiento: en algún punto del edificio se ha declarado un incendio.*

5 *M no bromea. Tienes un nuevo objetivo que cumplir en tu misión: encontrar a Sir Robert King. Eso te pasa por irrumpir en la oficina del jefe.*

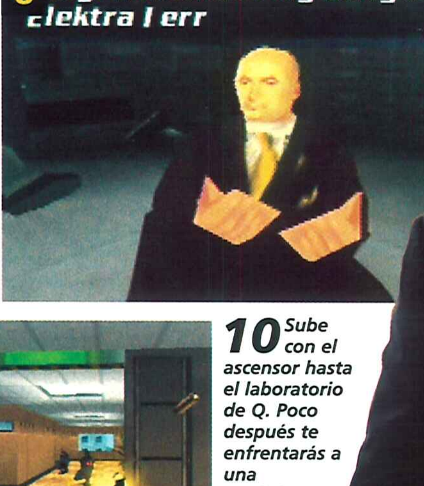


6 *¡Maldición! Los terroristas están levantando puestos de vigilancia en el pasillo. Un balazo entre las cejas y se acabó lo que se daba.*

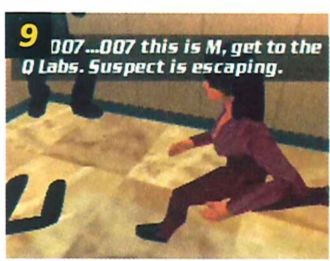
7 *Pronto descubres el motivo por el que los aspersores se han activado: los cinco millones que sacaste del banco llevaban bomba incorporada.*

8 *Por desgracia, Sir Robert estaba cerca cuando se produjo la explosión y, en su agonía, te deja este mensaje. Esperemos que los de Eurocom se esmeren un poco más en esta escena (y, de paso, traduzcan el juego).*





9 *La culpable de semejante situación se retira del edificio: es una chica dura y su huida tendrá como escenario el río Támesis.*





10 *Sube con el ascensor hasta el laboratorio de Q. Poco después te enfrentarás a una vertiginosa persecución en lancha motora.*

Mata a un vigilante en lo alto de una escalera y bajará rodando como un monigote. Es la mar de divertido.



Una de las armas más ruidosas de todo el juego. Es una bestia.

Claustrofobia en el metro. Su aspecto es una pasada, con los trenes funcionando con toda normalidad.

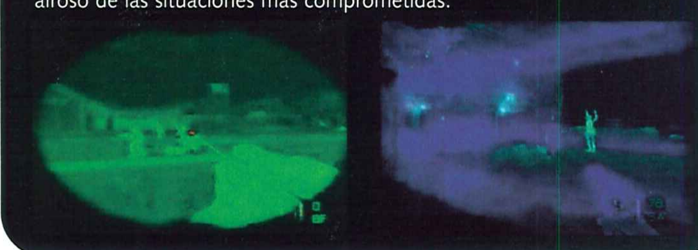


Una digitalización perfecta de Robbie Coltrane. No le falta ni el rifle ni el acento ruso.



¡NO TOQUES ESO, BOND!

El estimado Q y su nuevo asistente, el inefable John Cleese, han ingeniado todo tipo de mamotretos para que a Bond no le falte de nada en *TWINE*. Además de la típica colección de llaves tarjetas y copiadoras de datos, han incluido un par de anteojos de visión nocturna que te ofrecen una visión verdosa del mundo en la oscuridad acompañadas de un estupendo escáner de rayos X (como el de la peli), que te permite explorar las salas para localizar a los malos antes de irrumpir en ellas. Por encima de todo destaca el reloj de Bond. Es la obra de un genio: lleva un gancho incorporado, un láser cortador y dardos tranquilizantes, artilugios que, sin duda, te ayudarán a salir airoso de las situaciones más comprometidas.



NO ME PROVOQUES...

El agente secreto más famoso del mundo tiene a su disposición más de veinte armas. Aquí tienes una selección...



RAPTOR MAGNUM

Una estupenda pistola con mira láser que tarda bastante en cargarse. Pero cuando aprietas el gatillo, el enemigo ya puede ir rezando sus últimas oraciones. Si no muere, como mínimo quedará sordo para el resto de sus días.



TAZER

Los elegantes y relucientes gemelos de Bond son, en realidad, un arma que dispara potentes rayos de luz azul. Los vigilantes no morirán, pero quedarán aturdidos durante un buen rato.



PP9 CON SILENCIADOR

Esta pistola con silenciador, que conseguirás cuando atravieses de puntillas los bosques de Kazakhstan, basta para no llamar la atención cada vez que liquides a uno de los malos.



PUÑETAZO

... los tiempos de *GoldenEye*, Bond ha ...lido a utilizar sus puños, de modo que ...s abofetear a los enemigos y atizarles ...nas patadas en la entrepierna. Pero ten... ...idado, ellos también saben pelear.



RIFLE DE FRANCOTIRADOR

Ningún *shoot 'em up* en primera persona puede preciarse de serlo si no te ofrece la oportunidad de apuntar desde muy lejos a la cabeza de un vigilante y volarle la tapa de los sesos sin mancharte la camisa.



ESCOPETA AUTOMÁTICA

Un monstruo de doble cañón que esparce su munición por una amplia zona. Es poco precisa a larga distancia, pero letal desde cerca. El sonido que produce cada vez que se recarga es una auténtica pasada.



¡SOCORRO!
En *TWINE* aparece un buen número de personajes de apoyo. Además de ayudarte durante las batallas, como es el caso de los vigilantes internos del MI6, te avisarán de los hechos importantes que tengan lugar cerca de tu posición y te ofrecerán soluciones. Al igual que en *GoldenEye*, los papeles de los personajes que tú no controlas pueden cambiar a lo largo del juego. M te ordenará algunas misiones en el cuartel general del MI6 pero, a continuación, tendrás que salvarla de las garras de los terroristas en Estambul. Llegados a este punto, Zuvosky te prestará un equipo de guardaespaldas si consigues camelártelo.

GO! GO!

TROTAMUNDOS

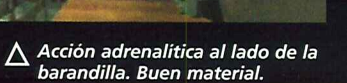


Aunque el método que utiliza Bond para trasladarse de un punto a otro del planeta es todo un misterio, lo cierto es que sus misiones en *TWINE* se desarrollan en escenarios tan dispares como el metro de Londres, el bochornoso clima de Estambul o la estrechez de un submarino bajo el mar del Bósforo. Eurocom se ha preocupado por aportar hasta el más mínimo detalle de todos los escenarios. Cuando salgas del bosque de Azerbaiyán verás una pista de aterrizaje que se extiende a lo largo de cientos de metros. En ese punto, un avión de transporte militar de dimensiones colosales irrumpirá en el cielo y tendrás la oportunidad de darte una vueltecita. La puesta en escena es impecable y no se aprecia ni la más mínima desaceleración en la acción. Además, al contrario que en *Perfect Dark*, no necesitas la ayuda de un Expansion Pak para gozar de todo lo bueno que *TWINE* guarda en la recámara.

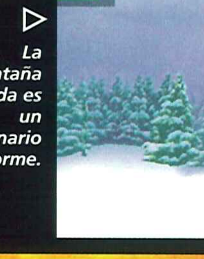


△ *El modo multijugador es increíble, incluso en la versión no acabada.*





△ *Acción adrenalítica al lado de la barandilla. Buen material.*



▷ *La montaña nevada es un escenario enorme.*



No puede decirse que sea el juego más original del mundo. De hecho, *The World is Not Enough* podría llevarse el premio al título menos innovador para N64, ya que no pasa de ser una copia descarada del excelente juego de Rare sobre Bond para N64. Más de uno ha declarado con sorna que el título del juego debería haber sido *GoldenEye 2*.

A pesar de todo, estamos encantados. Si todo va bien, *TWINE* acabará ofreciendo acción y tiroteos al nivel de excelencia de *GoldenEye*. El mismo y delicioso tipo de armas súper destructivas, la misma clase de niveles envolventes, enormes y reales como la vida misma, y una nueva hornada de inteligentes vigilantes que se agachan o esquivan con agilidad las balas que parten de tus armas. Pero lo mejor de todo es que *The World is Not Enough* te permite volver a meterte en el pellejo del mismísimo James Bond. De esta forma, gozarás de la oportunidad de actuar a hurtadillas, disparar, ocultarte, descender en rappel, esquiar y pasear palmito por los escenarios más glamorosos del panorama internacional.

Los niveles son impresionantes. Al igual que sucedió en *GoldenEye*, los realizadores de la peli pasaron todo tipo de material a los desarrolladores de *TWINE*: proyectos, bocetos y fotografías de todos los escenarios del largometraje, para que a los entornos del juego no les faltara de nada. Los tejados y las calles de Estambul, los sinuosos pasillos y el vestíbulo abarrotado de una sucursal bancaria en España. Ni siquiera falta el Támesis londinense, con su Millenium Dome en una orilla. Y todo es enorme. Por ejemplo, en un nivel, al doblar una esquina topas de narices con un submarino nuclear de dimensiones descomunales, casi tan grande como el nivel enterito del tren en *GoldenEye*, flotando al lado de un muelle tan mastodóntico que incluso el submarino no parece más que un pequeño bote de pesca.

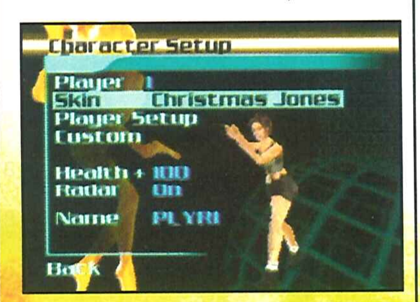
Como era de esperar, los niveles están hasta los topes de enemigos que debes eliminar. Por cierto, ninguno tiene un pelo de tonto: se agachan para que no puedas verlos,

MULTIJUGADOR

El deathmatch de The World is Not Enough aún no está acabado pero, a estas alturas, ya es todo un reto.

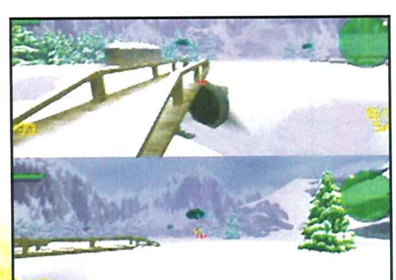
PERSONAJES

Todos los personajes del modo para un jugador aparecen sin perder ni un polígono en el modo multijugador, cada uno con sus propios balbuceos y chillidos. Eurocom también nos ha informado de que planean "la aparición de unos cuantos invitados especiales".



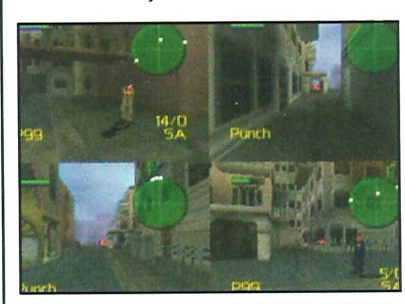
PARACAÍDAS

Hay un sistema reforzador único y muy efectivo en el modo deathmatch de *The World is Not Enough*. Las armas y la munición llueven del cielo, atadas a pequeños paracaídas, que provocan frenéticas carreras entre los combatientes para hacerse con el último regalo que cae.



NIVELES

Habrá unos 15 niveles multijugador que se desarrollarán en escenarios del modo para un jugador (las montañas nevadas, las calles de Londres, los tejados de Estambul, un submarino), además de en otros lugares sorpresa, entre los que se incluye un claustrofóbico y tétrico laberinto de setos.



ARMAS

Después de jugar con *Perfect Dark*, te sentirás como en casa gracias a las funciones duales de las armas de *The World is Not Enough*. Para llevar a cabo una buena matanza, deberás elegir el arma más adecuada. De momento, nuestro armatoste preferido es el lanzamisiles teledirigidos, cuyo funcionamiento es muy parecido al Slayer de *PD*.



DISPAROS

Al igual que en *GoldenEye*, puedes fiarte del sistema automático para apuntar a la hora de liquidar a los malos, o bien pulsar R para activar el sistema manual. Los disparos entre ceja y ceja, evidentemente, hacen mucho más daño que los balazos en las extremidades o en el pecho. Por eso, lo mejor es que siempre dispares desde cerca.



RADAR

Cada jugador cuenta con su propio radar, pero en el menú previo a la partida puedes activar o desactivar los cuatro. Y eso no es todo: también hay un sistema de asistencia parecido al de *GoldenEye* para ayudar a los jugadores más necesitados, además de una opción que te permite ponerle a tu personaje un nombre grosero.



saltan y corren para esquivar las balas, van en busca de refuerzos para que no puedas con ellos y colocan puestos armados de vigilancia a los que te atraen para que caigas en la trampa. La calidad de la animación alcanza un punto medio entre *GoldenEye* y *Perfect Dark* (no está nada mal) y las animaciones de las muertes son una caña. Los vigilantes dan volteretas hacia atrás, ruedan por las escaleras o bien se llevan las manos al lugar de la herida al tiempo que comienzan a sangrar hasta que la diñan.

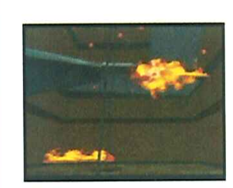
A pesar del amplio muestrario de armas en oferta (entre ellas destacan una estupenda ballesta, una Raptor Magnum letal y alguna que otra granada), *TWINE* no se reduce tan sólo a enviar enemigos al otro barrio. El abanico de misiones es tan variado como el de *Perfect Dark*. En un solo nivel, Bond debe colarse entre unas cámaras de vigilancia y desactivar los sistemas de seguridad, colocar escuchas telefónicas para enterarse de conversaciones importantísimas y reventar una caja de seguridad para conseguir las pruebas que demuestren los malignos planes de Renard. Pero lo mejor de todo es que *TWINE* incluye una misión que los juegos de Rare, hasta la fecha, han ignorado por completo: se trata de una persecución por los tejados, con tiroteo incluido y desafiando a la muerte, a la caza y captura de los principales villanos del juego. ¡Una auténtica pasada!

TECNOLOGÍA ***Los niveles de TWINE están hasta los topes de enemigos que debes eliminar. Y no son estúpidos.***

Con todo esto, además de un fabuloso modo multijugador capaz de rivalizar con el de *GoldenEye*, *The World is Not Enough* tiene ya una pinta estupenda. Pero, ¿creerán en serio los chicos de Eurocom que son capaces de hacer algo mejor que *Perfect Dark*? Para concluir este reportaje, os dejamos con las palabras de los propios desarrolladores: "Debes meterte en el pellejo de James Bond, el mejor y más famoso agente secreto del mundo, pero en esta ocasión puedes hacer todo lo que 007 hace en la película y mucho más. En serio: ya tenemos sustituto para la perfección".



LOS DOBLAJES
Aunque las caras de Pierce Brosnan, Robert Carlyle y el resto son versiones digitalizadas a la perfección de los actores reales, Eurocom ha utilizado actores de doblaje para poner voz a los personajes. Pero hay una excepción: John Cleese, que hace de ayudante de Q en la peli, prestará su propia voz al personaje del juego. ¡Qué buen tío! Lo que no sabemos aún es qué pasará con nuestra versión del juego. ¿Será Boris Izaguirre el encargado de doblar a Bond?



FESTIVAL PARA LOS OJOS
GoldenEye no incorporaba muchas escenas fuera de serie, pero *TWINE* viene con momentos gráficos espectaculares para dar y tomar. Lanchas motoras que se la pegan contra el puerto, helicópteros enormes que aparecen de repente por detrás de un edificio, trenes de metro que producen un ruido ensordecedor a su paso por los túneles o una manada de motos de nieve que zumban a toda pastilla mientras desciendes la falda de una montaña con tus esquís. ¿Te parece poco?

UEFA 2000

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Alguien debería estar marcando a Luis Figo. Aunque da lo mismo, porque marcará igualmente. Así son las estrellas.



Batty comete una falta sobre el contrario. Se merece una tarjeta.

Si crees que estas imágenes te resultan familiares, busca en tu colección de revistas y echa un vistazo al número 25 de M64. Hace tan sólo unos meses, este juego se llamaba *Ronaldo V-Football*.

El éxito alcanzado por la superestrella brasileña del fútbol ha hecho que Infogrames se animase a lanzar una versión del juego con los equipos que participaron en la Eurocopa. Por lo demás, el juego sigue siendo idéntico al original. Una vez te hayas acostumbrado a la táctica de juego un tanto peculiar, verás que en *UEFA 2000* se juega un fútbol aceptable y rápido. De todas formas, el ritmo puede llegar a ralentizarse a veces. Lo notarás especialmente cuando tus jugadores estén en posesión del balón. Siempre que no dejes de hacer pases y no esperes que tus jugadores hagan carreras laberínticas, *UEFA 2000* funciona bastante bien. Los gráficos no están mal y hundir en la red un tiro desde 18m es muy satisfactorio.

La claridad de la interfaz y las variadas y completas estrategias que puedes adoptar para llevar a tu equipo a la consecución de la copa son, como en la anterior versión, lo mejor del juego. *UEFA 2000*, al igual que su predecesor *Ronaldo V-Football*, es una buena opción para suplir los meses de verano en los que no hay fútbol.

4

Vieri estaba lesionado y no jugó en la Eurocopa, pero sí participa en Uefa 2000.



Alemania, a punto de marcar un gol.

Wacky Races

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



La finalidad del juego es atropellar a los rivales con tu vehículo cutre. ¡No importa, porque están como regaderas!

Contrariamente a lo que todo el mundo creía, Pier Nodoyuna no se ha comprado ningún traje morado ni se ha cambiado el nombre por el de Waluigi. Sigue conduciendo su cacharro, junto a su sabueso Patán, y participando en estas locas carreras.

Le acompañan Penélope Glamour y otros miembros de la pandilla de los Autos Locos como Pedro Bello y los hermanos Macana. El propósito de su existencia es correr, algo que hacen con desatado entusiasmo y violencia. ¿Por qué? Nadie lo sabe. Es el misterio de la serie de dibujos animados.

Wacky Races aporta una variación con respecto a los juegos de carreras habituales para Game Boy. Tiene un manejo muy fácil, así como una serie de armas y otros reforzadores repartidos por los circuitos. Los gráficos son simples pero suaves, con un efecto de texturas con profundidad que confiere a las carreteras apariencia tanto de pistas de gravilla como de asfalto. En ciertos momentos la pista desaparece bajo el agua y has de impulsarte por una rampa para saltar a la otra orilla. Un material técnicamente impresionante para la Game Boy.

En cuanto a la jugabilidad, no ofrece nada que no hayamos visto antes, pero no está nada mal. Las armas siempre parecen ir directas al objetivo, algo que juega a tu favor, pero también en tu contra cuando son ellos los que disparan. Lo que más se hecha en falta es un modo para dos jugadores. No obstante, el competitivo modo Endurance (Resistencia) es muy divertido.

3



Penélope Glamour es una lianta de cuidado.



Los hermanos Macana han congelado al competidor que iba delante de ellos.

¡La mafia también está presente!

Game & Watch Gallery 3


De todos los juegos, nuestro favorito es DK Jr. Igualito al original.

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Son los videojuegos más simples jamás creados. Los amantes de lo retro, sin embargo, pueden llegar a gastarse un dineral para tener en su colección una de esas viejas máquinas Game & Watch. Puesto que una G&W es demasiado valiosa para ponerse a jugar con ella, ésta es la mejor manera de averiguar a qué viene tanto alboroto.

Para empezar, esta recopilación incluye cinco juegos (*Huevo, Casa Verde, Puente Tortuga, Mario Bros* y *Donkey Kong Jr.*) disponibles todos en formato clásico G&W, o sea, con gráficos monocromos, o en una versión moderna en color. Las versiones actualizadas han sido "marionizadas", pues los personajes negros anónimos de los juegos originales han sido sustituidos por Toad, Yoshi y el resto de la pandilla.

Yoshi mantiene el invernadero limpio, escupiendo agua a los Shy Guys.

Cuanto más juegues, más secretos hallarás ocultos en las profundidades del cartucho. Al igual que en títulos anteriores de *G&W Gallery*, habrá estrellas y partidas de bonus secretas por todos sitios. Es un sueño para los fans de lo retro y esconde tantas sorpresas como la mayoría de los juegos Nintendo para N64. No te esperes encontrar niveles de dificultad a lo *Zelda*, porque *G&W Gallery 3* es tan sencillo como aparenta. Eso sí, es un constante desafío para puntuar alto. Lo mejor de todo es que si te interrumpen durante una sesión maratoniana del fabuloso *DK Jr*, puedes apagar la máquina y volver a la partida en otro momento más propicio, pues incorpora un sistema de guardado. Los chicos de Nintendo están en todo.

4


Controlas a Mario y Luigi simultáneamente.


Pulsa en la dirección adecuada para que Yoshi se zampe esas ricuras.

Así veías DK en la pantalla original de la Game & Watch. La versión Game Boy es mucho más bonita.

Este juego también vale la pena. Se va complicando a medida que avanzas.



Oddworld 2

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

No hay otro calificativo: la primera entrega de *Oddworld* era horrorosa y, si tuviésemos que ponerle una nota hoy en día no dudamos que ésa sería un 1. Pese a todo, el juego se debe haber vendido lo bastante bien como para merecer una segunda parte, pues poco más de un año después aparece *Oddworld 2* en tecnicolor.

Por supuesto, el juego no presenta grandes variaciones con respecto al original. Juegas como Abe, un alienígena mutante, y tu misión es salvar a tus amigos –tan raros como tú- de ser triturados y convertidos en carne picada. Cuentas con unos comandos sonoros muy simples para que los esclavos cumplan tus deseos, pero la opción "pedo" del primer juego parece haber desaparecido. Aunque en esta versión hay más razas de alienígenas y los niveles tienen mejor aspecto, persisten aún los mismos fallos en la jugabilidad, incluidos los sensibles controles que hacen que tu personaje dé un paso de gigante a la más leve pulsación del D-pad.

Quizá a los fans de *Oddworld* para PlayStation les guste más, pero lo que es a nosotros no nos hace tilín.

2



La cara de Abe cambia por momentos.



El vocabulario de Abe es tan reducido que se limita a monosílabos.

¡Déjale en paz, Abe! Lo único que quiere es ser tu amigo.

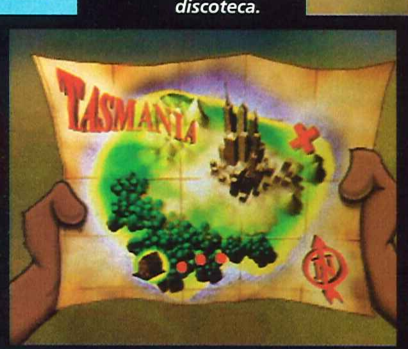
PRECEDENTES EN 64 Repasa nuestra preview del número 30. Fascinante, ¿eh?

Al fondo, la imponente urbe. No, bobo, no es Talavera de la Reina...





¿Qué lleva Taz? ¿Champú anticaspa para José Luis Moreno?



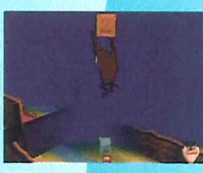
Un mapa. No parece muy sofisticado.

Taz tiene un aire a portero de discoteca.



Aquí Sam no dice nada. Salta y punto. Lástima.

NUBOSIDAD VARIABLE
Cuando Turok se sumergió en la niebla, se lo perdonamos por su fantástica jugabilidad. Sin embargo, *Taz Express* tiene fondos mediocres, millones de kilómetros cúbicos de niebla y muchos objetos salidos de la nada, sin la recompensa de una jugabilidad deslumbrante. Las capturas de abajo dan cuenta de la falta de esmero de los programadores.







TAZ EXPRESS

¡Qué hacez! ¿Taz loco o qué? (Perdón)

Pocos personajes de los dibujos animados han sabido granjearse tantas simpatías como el demonio de Tasmania. Con su físico de soprano y esos modales de alcalde marbellí, Taz estaba destinado a convertirse en protagonista de un juego de plataformas. Zed Two, autores del delicioso *Wetrix*, se han convertido en intermediarios del encuentro de Taz con su destino. Veamos si han sabido estar a la altura de las circunstancias.

La señora esposa de Taz está hasta el moño de la haraganería de su maridín y le consigue un empleo como mensajero. Éste el pretexto argumental para proponer un cartucho basado en una interminable sucesión de niveles trufados de saltos y objetos para agarrar y lanzar. *Glover* acometió una propuesta parecida, compensando la sencillez de la idea con un diseño de niveles ingenioso e hipnótico, y una ristra interminable de movimientos. En este sentido, pese a la variedad de escenarios (de la playa a la ciudad, pasando por un pueblo fantasma del Salvaje Oeste) y a los continuos cambios de tamaño de Taz, la resolución de los puzzles en Taz Express no nos ha entusiasmado del todo. Le faltan la inspiración y la creatividad de las que *Glover*, por ejemplo, andaba sobrado, así como una jugabilidad más compleja.

Aparte del cajón, hay llaves, objetos y bloques de colores que deben colocarse en los agujeros apropiados. Con una acción tan simple, sospechamos que Zed Two -el equipo de desarrollo- ha preferido volcar todos sus esfuerzos en ajustarse fielmente a la licencia Warner Bros. Así, Taz, Marvin el Marciano y Yosemite Sam podrían confundirse perfectamente con sus homólogos de celuloide. Por ejemplo, el famosísimo torbellino de Taz se reproduce con

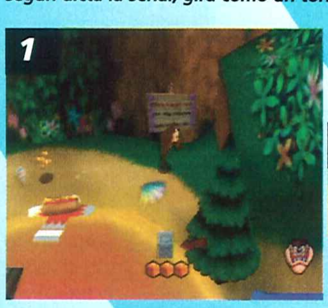
LA FICHA

TAZ EXPRESS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	96 Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
10.990 pesetas	

FAN TAZ-TICO

FAN-TAZ-TICO Cata las delicias de Taz en el primer nivel...

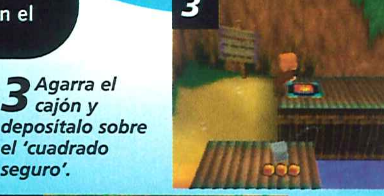
1 *Para empezar, deja el cajón donde está. Sigue el borde de la playa hasta el tope. Entonces, según dicta la señal, gira como un torbellino para perforar el escenario. Si te falta energía, come.*





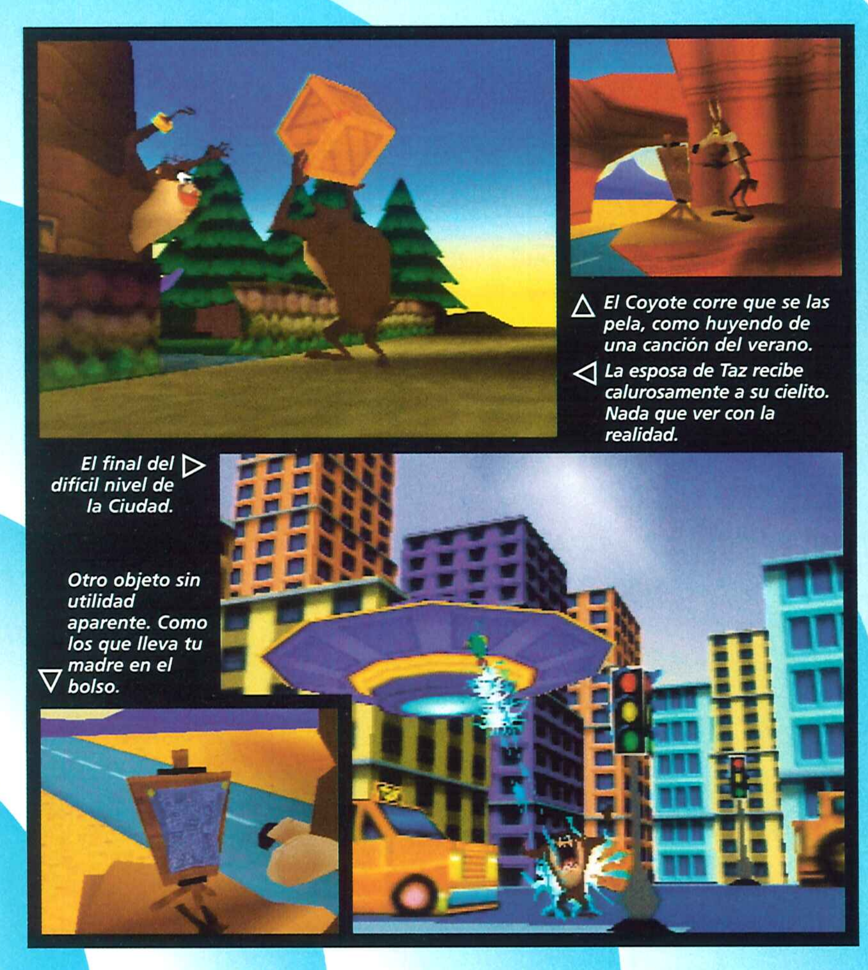
2 *Más adelante, hay unos bloques sobre los cuales saltar. Luego, pulsa los botones de las puertas.*

3 *Agarra el cajón y depositálo sobre el 'cuadrado seguro'.*





4 *Arrasa el escenario para revelar una nueva área. Lanza la roca sobre el interruptor.*



El Coyote corre que se las pela, como huyendo de una canción del verano.

La esposa de Taz recibe calurosamente a su cielito. Nada que ver con la realidad.

El final del difícil nivel de la Ciudad.

Otro objeto sin utilidad aparente. Como los que lleva tu madre en el bolso.

fidelidad extraordinaria: al tiempo que pega unos berridos escalofriantes, nuestro curioso héroe arrasa el escenario (montañas incluidas), dando pie a los momentos más brillantes del juego.

Si los niveles y puzzles satisfacen por su variedad (no confundir con originalidad), la cámara es harina de otro costal: a menudo es difícil de controlar y se resiste a mostrar tu objetivo. Por otra parte, en muchos niveles los fondos son de una rusticidad impropia de un juego de N64 que se precie como tal, o incluso están envueltos en niebla. Se podría alegar que las texturas planas y los bordes recortados son un legado de los dibujos animados orginales, pero sospechamos que son más bien reflejo de una cierta precipitación por parte de los programadores.

Con todo, la posibilidad de destruir escenarios, la variedad de situaciones, la inmensidad de sus cinco mundos y el encanto de la licencia Warner elevan a Taz Express por encima de sus defectos, convirtiéndolo en un juego entretenido y muy refrescante.

***5** Cerca del punto de partida hay una baldosa de salto que conduce a una sección elevada. Usa las catapultas para sobrepasar las cabañas. Si recoges esa especie de palomitas, conseguirás un cajón extra.*

5a

5b

***6** Cruza cualquiera de esas puertas. Fin del nivel y a otra cosa mariposa.*

6a

6b

MALOS

Los enemigos de Taz se materializan con formas insólitas. Para muestra, seis botones…

Baldosas



Las losetas rosa te transportan a lugares insospechados.

Objetos voladores



En la sección del Pantano, te acosan con el ahínco de una fan de Ricky Martin.

Catapultas

Un delirio desternillante. Te lanzan de un lado a otro. (Qué sagaces, ¿no?)



Picudo



Este pajarraco te birlará el cajón a menos que lo dejes a buen recaudo.

Escenario Destructible

Destrozar los fondos a veces es indispensable para triunfar. Sin embargo, tendrás que tomar bastante carrerilla a fin de alcanzar la velocidad necesaria para empezar a girar.



sus más y sus menos

+

- Aventuras basadas en los dibujos de Warner Bros.
- Los torbellinos de Taz.
- Acción muy variada

-

- La cámara es liosa
- Los gráficos son irregulares
- Música poco variada
- Licencia fiel, pero poco aprovechada

Si esto te gusta...

Glover
Hasbro
M64/16, 83%
Súper original y súper difícil. Plataformas puro de corte clásico.



7 GRÁFICOS

Desiguales. Estupendos aquí, pobres allá. Pero Taz es una delicia.

7 SONIDO

La música y los efectos son fieles a los dibujos animados. Molan los gruñidos de Taz.

6 TECNOLOGÍA

No explota las capacidades de la N64, pero está resuelto con ingenio.

8 DURABILIDAD

Sin la esperanza de vida de un juego de Miyamoto, aunque escapa a una muerte precoz gracias a los personajes Warner.

GRÁFICOS

No es una obra maestra, pero el encanto de su personaje lo salvan de la mediocridad. Con todo, esta licencia podría haber dado más de sí.

84%

PRECEDENTES EN 

Las motos están de moda. Por nuestra revista ya han pasado varias.

HABLEMOS DE RESOLUCIÓN

TGH recurre al fiel Expansion Pak (el único accesorio para consola realmente útil) para reforzar la resolución horizontal de la pantalla, con lo que los 320x240 píxeles estándar se transforman en unos nítidos 640x240 píxeles. Este cambio no parece afectar a la fluidez del juego, aunque, de todas formas, éste no es totalmente suave en la resolución normal.







Ya vemos al primero. ¡A por él!

El arco iris inunda el escenario. ¡Una preciosidad!

Ese revolcón es, en realidad, una acrobacia.

Mientras llega Excitebike, este juego te parecerá muy bueno.

"Creo que me he perdido..."

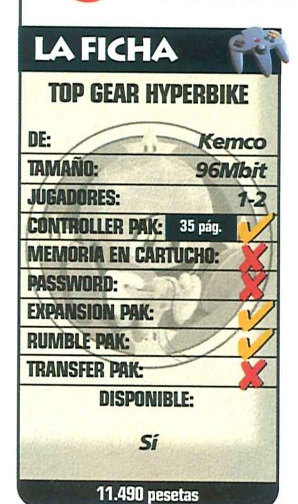
Demasiada moto para un corredor tan raquítico.

Los pilotos en cabeza afanan los Nitros.

TOP GEAR HYPERBIKE

Como una moto.

LA FICHA

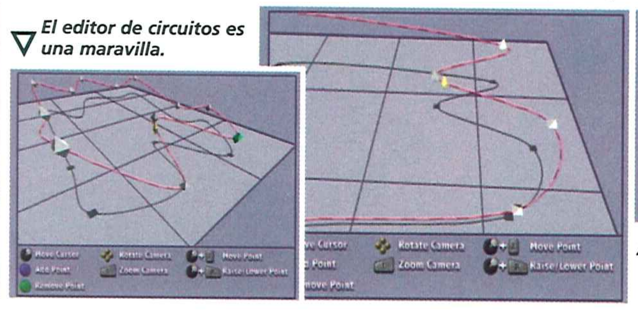


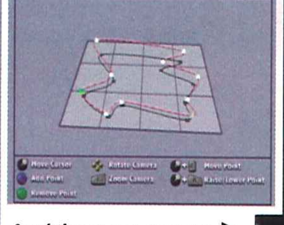
TOP GEAR HYPERBIKE	
DE:	Kemco
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK: 35 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
11.490 pesetas	

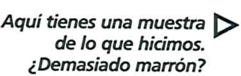
JUEZ Y PARTE

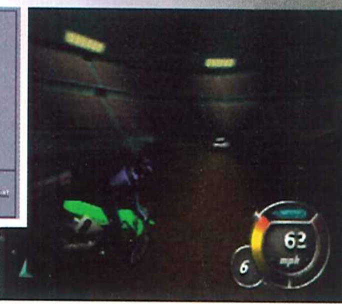
Hemos de reconocer que *TGH* también tiene su mérito. El editor de circuitos es una auténtica pasada. Empieza con una curva sencilla, añade unos cuantos puestos de control y, después, utiliza el stick analógico para marcar los giros y dar al circuito la forma que quieras. Es sencillo y preciso, aunque no puedes escoger el tipo de superficie ni incluir elementos junto a la pista.

El editor de circuitos es una maravilla.









Aquí tienes una muestra de lo que hicimos. ¿Demasiado marrón?

MÓNTATELO BIEN

¿Qué puedes encontrar en este juego de carreras? Recréate la vista con estas tentadoras opciones.

Motos de trial

Puedes montarte en estas macizas máquinas siempre que corras en uno de los numerosos circuitos sin asfaltar. Sus neumáticos especiales y su dura suspensión son ideales para desenvolverte por el fango.



Motos de carreras

Estas motos de carreras poseen una potente aceleración en la vida real, pero en este juego tienen las mismas prestaciones, más o menos, que las motos de trial. Quizá sea mejor así.



Acrobacias

Un sistema de piruetas a lo *1080º Snowboarding* te inicia en las acrobacias y te exige que las realices por orden. La cosa se complica un montón cuando llegas a la tercera o cuarta tanda.



Premios

Si ganas un campeonato te llevas dos motos nuevas, un bonito trofeo y una sesión privada de baile con una atractiva chica poligonal. ¡Ya tienes un aliciente más para ganar!



De la serie *Top Gear* ha aflorado un manantial casi inagotable de carreras arcade en los últimos tres años, que incluye tres juegos para N64 decentes y un par de títulos para Game Boy bastante buenos.

La última entrega se pasa al deporte de las dos ruedas por primera vez, e incorpora un manejo rápido y una física disparatada que recuerda a *Top Gear Overdrive*, para nosotros, el peor de toda la serie. La intención del juego es hacerte la vida lo más fácil posible, al menos al principio. Ni siquiera has de preocuparte por si te caes de la moto, a menos que aterrices de cabeza después de un salto. Por lo general, es posible mantener el equilibrio en las situaciones más insólitas, como después de haber golpeado a otros corredores o sobrepasar una superficie rocosa. ¡Los corredores de este juego están hechos de una pasta especial!

El tipo de motocicleta que conduces varía según la carrera en la que participas: de trial para las pistas de barro o de carreras para los circuitos urbanos. Cuando acabas un campeonato, ganas una mejora para la moto, aunque hay poco donde elegir. La estabilidad de las máquinas supone una gran diferencia con respecto al realismo que promete *Excitebike*, pero eso de que no tengas que preocuparte por posibles caídas quita mucha diversión al juego.

Sí deberás preocuparte, sin embargo, de pasar por los puestos de control situados por todo el circuito, especialmente los que están colocados en zonas tortuosas en las pistas sin asfaltar. Para superarlos todos has de ser muy preciso al posicionarte para atravesar los controles pues, si fallas, tendrás que dar media vuelta e intentarlo de nuevo. Esto ya es de por sí un agobio, pero si lo juntas con un diseño de pista paranoico, que a menudo te lanza por los aires y te envía más allá de los controles sin que tú puedas hacer nada para remediarlo, es para decir: "apaga y vámonos".

DURABILIDAD ***La intención del juego es hacerte la vida fácil. Ni siquiera has de preocuparte por si te caes de la moto.***

Los controles son sencillos, lo que te permitirá mayor dominio sobre tu vehículo, aunque tu moto no podrá hacer muchas virguerías. Los botones se utilizan para acelerar, frenar, utilizar los turbos y saltar. Puedes pasar curvas cerradas si empujas hacia abajo el joystick. En cambio, no puedes hacer ningún derrape, ni ajustar el ángulo durante un salto, ni realizar ninguno de los ingeniosos trucos de equilibrio que sí están presentes en juegos como *Supercross 2000*.

Los reforzadores turbo (Nitros) están diseminados por el circuito, pero si no lideras la carrera, apenas te percatarás de su presencia. Puesto que siempre empiezas una competición desde los últimos puestos del pelotón, y como los motoristas controlados por la CPU demuestran tener una habilidad especial para "comérselos", los únicos Nitros que podrás divisar son el par que hay, a lo sumo, alejados de la línea de carrera. Cuando consigas por fin ponerte en cabeza, cosa que normalmente ocurre en la última vuelta, verás Nitros a punta pala, pero ¡para qué recogerlos si ya no los necesitas! Eso demuestra lo pobre que es el diseño.

Sin embargo, que *TGH* no sea el más equilibrado de los juegos de carreras no quiere decir que no sea divertido. Tiene sus momentos. Puedes encontrar atajos buenísimos, saltando abismos en los circuitos sin asfaltar o atravesando algunas barreras de seguridad en los circuitos urbanos. También hay acrobacias, aunque para lograr las más complejas tendrás que retorcerte los dedos en el controlador. Si te quitas de la mente el objetivo de ganar todas las carreras y te concentras en la carrera en sí, quizá descubras que el juego no es tan malo.

Un par de años atrás, *TGH* se habría proclamado uno de los mejores juegos de carreras para la N64. Ahora, no obstante, se ve un poco desfasado. De todas formas, es un buen intento.



◁ Esperemos que el sillín sea acolchado.

▽ ¡Se acabó la pirueta!

sus más y sus menos



- Es rápido.
- Hay dos tipos de moto.
- Tiene un editor de circuitos aceptable.

–

- Algunos circuitos son nauseabundos.
- No es muy nítido.
- Conducción poco real.

Si esto te gusta...

Supercross 2000
M64/28, 76%
Un más que aceptable juego de motos. Muy entretenido.





6 GRÁFICOS
Nítidos en alta resolución, pero no lo suaves que deberían ser.

4 SONIDO
El ruido de motor más escandaloso jamás creado.

5 TECNOLOGÍA
No está a la altura de los últimos juegos para N64.



6 DURABILIDAD
El modo para dos jugadores y el editor de circuitos son lo mejor.

VEREDICTO
Top Gear Hyperbike **está por encima de la media, aunque yo, de ti, esperaría al próximo título de Nintendo para confirmarlo.**



PRECEDENTES EN  La preview de *NBA In The Zone 2000* se nos pasó por el aro. Ahora sabrás el porqué.



CUIDA LA COLOCACIÓN

No está mal la idea de poder jugar con las líneas de ataque de los jugadores. En un juego de fútbol americano es algo imprescindible pero, en este caso, sirve tan sólo para demostrar cuánta atención por el detalle se ha prestado en el desarrollo de *In The Zone 2000*. Si tenemos en cuenta que tú controlas a un jugador y que los partidos son bastante impredecibles, lo más probable es que toda tu cuidada estrategia previa al encuentro se vaya al garete en cuanto los jugadores pisen la pista.



La tensión se palpa en el ambiente. La defensa espera intimidante a que la estrella visitante intente una jugada de las suyas.

Intenta mejorar la formación, aunque los jugadores harán lo que les apetezca.

No sabemos si juegan a baloncesto o a "matar".

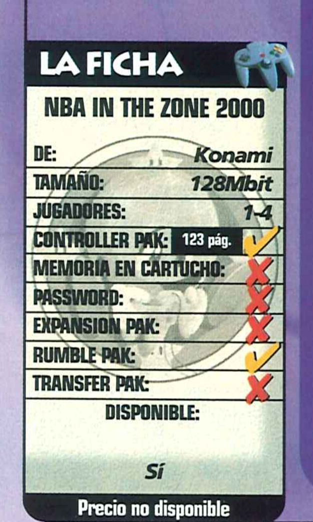
Pasa, bota, roba, salta... Ya sabes, ¡es baloncesto!

A veces, parece como si los jugadores no tuvieran ninguna prisa.

El modo Exhibición es una pasada. Selecciona una pareja tipo David y Goliat para que resulte más divertido.

NBA IN THE

¿Llegará a alcanzar la zona de los elegidos para la gloria?



LA FICHA

NBA IN THE ZONE 2000

DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 123 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

HAZLO BONITO

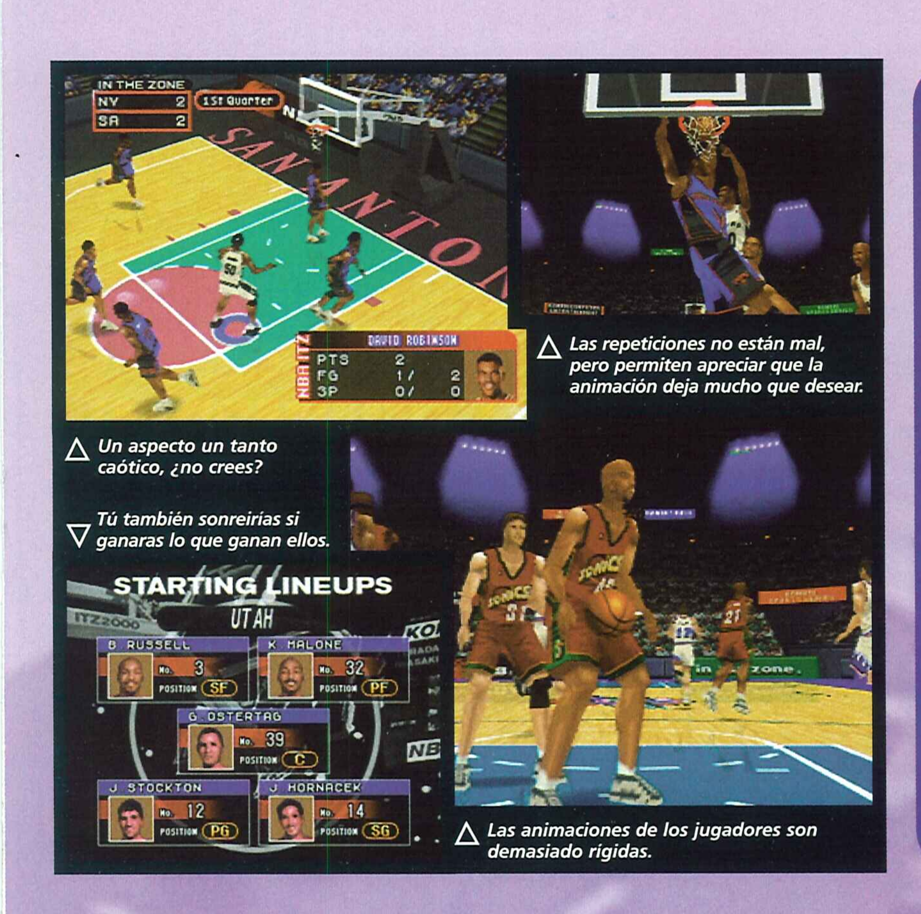
En un partido, lo más alucinante es poner la directa y pegarte un mate de esos que hacen historia. Lo malo es que, en este juego, no merece la pena arriesgarte a sufrir una lesión en los dedos, debido a las complicadísimas combinaciones de botones que debes pulsar para ejecutar un movimiento que ponga en pie a todo el estadio. Sin embargo, lo que puedes hacer es demostrar la flexibilidad de tus músculos en el entretenido Concurso de Mates. Si te entrenas a fondo, muy pronto conseguirás machacar saltando desde la línea de tiros libres al tiempo que das una vuelta en el aire y te apoyas en el tablero. ¡Ríete de Michael Jordan!



Antes del gran salto. El aro se ve tan pequeño y tan lejano desde aquí, que parece imposible.



Nuestro hombre ha decidido retorcerse en el aire como si le hubiera dado un calambrazo en pleno vuelo.



△ Las repeticiones no están mal, pero permiten apreciar que la animación deja mucho que desear.

△ Un aspecto un tanto caótico, ¿no crees?

▽ Tú también sonreirías si ganaras lo que ganan ellos.

△ Las animaciones de los jugadores son demasiado rígidas.



JUEGO SUCIO

Esto sí esta bien. No puedes atizar un puñetazo al rival sin más, pero sí que hay un millón de formas de soliviantar a los reyes de la pista. Bueno, quizá no un millón, pero sí unas doce, que tampoco está nada mal. El deporte del baloncesto está repleto de sanciones extrañas, como la falta de los tres, los cinco o los diez segundos, que conceden la posesión al contrario de forma automática. Se trata, en pocas palabras, de no volver campo atrás con el balón en las manos, de no quedarse parado durante mucho rato y de no hacerse una casita en la zona. Lo peor de todo son las faltas defensivas, en las que caerás una y otra vez: se comete cuando te dispones a marcar a un contrario y la posesión de la bola corresponde a tu equipo.

ZONE 2000



▽ Durante los partidos, no hay enfoques dinámicos de cámara.

△ El público aparece representado en 2D.

◁ No es nada del otro mundo.

△ Intercambia a tus jugadores o, mejor dicho, empieza a hacer tratos con el enemigo.



ESTADÍSTICAS

Más de uno se quedará perplejo cuando se entere de que hace falta todo un Controller Pak para guardar las partidas. La respuesta se hace evidente cuando uno empieza a curiosear en las pantallas de estadísticas. No falta de nada, desde los detalles de la actuación de un jugador, hasta las tendencias de toda la temporada. Impresionante. Sin embargo, no resulta tan sorprendente si tenemos en cuenta que el juego proviene del país de las barras y estrellas. De todos es sabido que esta gente se pirra por las estadísticas deportivas. Sea cual sea el deporte.

Los grandes de la NBA se han vuelto a asociar con Konami. Las versiones de *In The Zone* de 1998 y 1999 estaban repletas de problemas: gráficos bastos, animaciones penosas y una falta de empuje más que preocupante. Teniendo en cuenta que el mercado del baloncesto empieza a saturarse, ¿será capaz *NBA In The Zone 2000* de justificar su existencia?

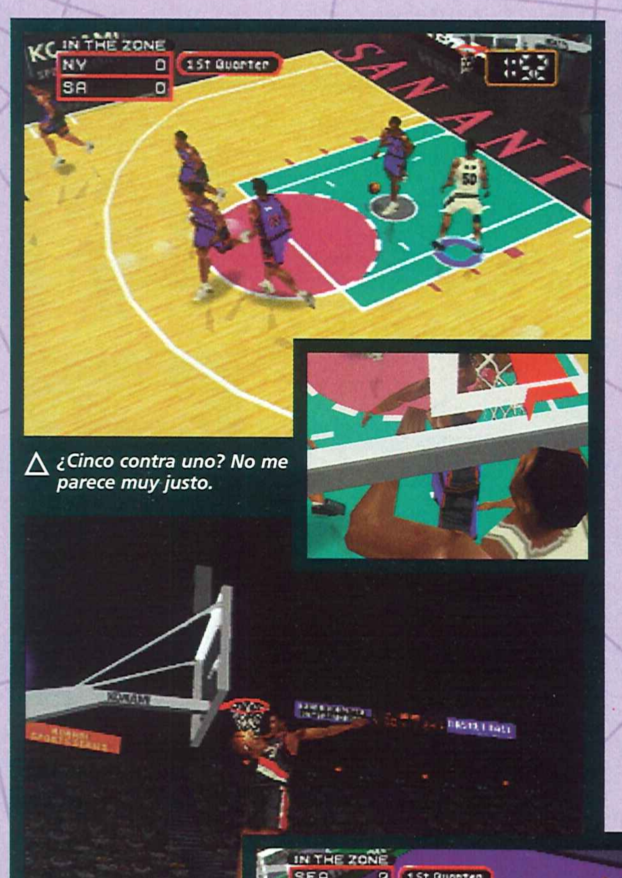
Por desgracia, la respuesta es no. *Zone 2000* apuesta con decisión por el realismo y prescinde por completo de los mates inverosímiles de *Kobe Bryant* o de cosas por el estilo. Una intención admirable, pensaréis, aunque no han tenido en cuenta que desarrollar un simulador de básquet realista es una tarea ardua y complicada. Para empezar, harían falta gráficos de primer orden. *Zone 2000* es mucho más nítido que sus predecesores, pero la animación es tan pobre que los jugadores, en lugar de correr, se arrastran por la pista y se diseminan sobre el parquet como almas en pena. Para poder sacar ventaja de los movimientos que los jugadores realizan en el aire, primero has de ser capaz de discernir a qué jugador controlas en ese momento y quién es el guapo que controla el balón. Con semejante panorama, los



GRÁFICOS *Es mucho más nítido que sus predecesores, pero la animación es pobre.*

GO! GO!



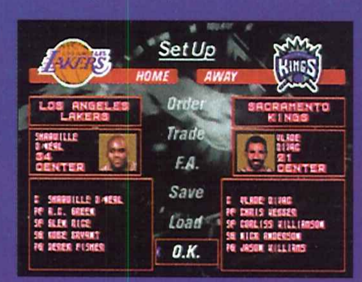


△ ¿Cinco contra uno? No me parece muy justo.

△ Espectacular mate con postura de cristo incorporada.

ESTRELLAS DEL RELUMBRÓN

Michael Jordan siempre se ha mostrado reacio a aparecer como la estrella principal de un juego de baloncesto. Sin embargo, cuando se retiró, empezó a aparecer en todos los juegos, si bien parece ser que ahora esa tendencia ya se ha acabado. Menos mal que los fans del baloncesto todavía pueden disfrutar de las excelencias de estrellas como Shaquille O'Neal, John Stockton o Kobe Bryant. En las fotos en miniatura de la pantalla de selección tienen buen aspecto, pero una vez te pones a jugar, no hay manera de distinguirlos. Si hasta podrías imaginar que uno de ellos eres tú cuando quedas con los amigos para lanzar unos tiritos en el polideportivo del barrio.







TRASPASOS
Puedes dedicarte al negocio de los traspasos hasta que te hartes. Las posibilidades son muchas, y puedes hacer que los Knicks acaben jugando en la segunda división holandesa (es un decir), o que el farolillo rojo de todos los años se haga al fin con el preciado anillo de campeón. Pero sin lugar a dudas, lo mejor de este apartado es la posibilidad de cambiar el aspecto de los calcetines de estos dioses de los aros. Puedes llevar a cabo auténticas virguerías y, después, ver cómo quedan cuando deben medirse en la pista.



◁ Vale, arbi, lo que tú digas. ¡De esta te acuerdas!

"¿Alguien ha visto a mi sombra? Creo que la he perdido." ▷



△ La fiebre del fútbol llega a los Estados Unidos.

Los jugadores piden un tiempo muerto, ya que no hay quien se aclare con los controles. ▷



◁ Lo mejor, las estadísticas tan completas.

Cambia los jugadores a tu gusto... ▷



GO! GO! ▷ partidos se reducen a un alocado martilleo de botones en un intento desesperado por birlarle el balón al contrario sin cometer una de las muchas faltas castigables. Pero lo peor es que, si por casualidad consigues acercarte al dichoso aro, todavía deberás aporrear más los botones con frenesí desmedido para conseguir que tu jugador haga un mate mínimamente decente.

Konami mantiene el concurso de triples, que está muy bien para partidas con los amiguetes pero que, en el fondo, poco se diferencia del minijuego "Lanza el aro, Ekans" de Pokémon Stadium. Lo que sí está mucho mejor es el nuevo Concurso de Mates. Es una especie de modo en el que puedes llevar a cabo todo tipo de piruetas y acrobacias en el aire. En una reunión de amigos, os lo pasaréis pipa, cada uno intentando superar el mate del anterior, rizando el rizo con posturitas inverosímiles. Por desgracia, en los partidos reales, pocas



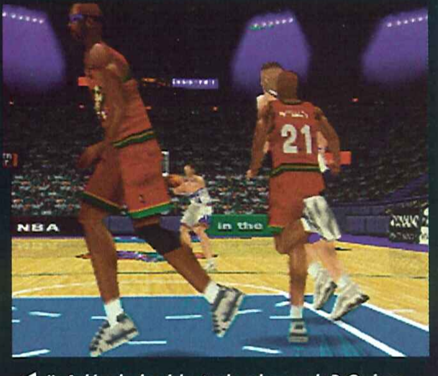
El aro de la discordia. ¿Quién ha lanzado una cabeza en lugar de una pelota?

Las pistas son fieles a las reales.

¿Sabrías decirnos qué equipo es el anfitrión?

¡Shaquille al ataque! Con figuras así, sobran las palabras.





Los detalles brillan por su ausencia.

"¿Adónde ha ido todo el mundo? Quiero ver a mi agente."





UNA DE CAMBIOS



Por desgracia, el juego te permite colocar todas las estadísticas de un jugador al cien por cien.

La posibilidad de personalizar a los jugadores es algo que empieza a ser habitual en todos los juegos deportivos. El líder destacado en este aspecto es, sin duda, el "sano deporte" del wrestling. Los tatuajes y las perillas campan a sus anchas en los juegos de este género. En *Zone 2000*, los jugadores son de una talla casi sobrehumana, por lo que se pueden realizar cambios poco realistas, pero sí la mar de divertidos. A partir de ahora, podrás juntar en la cancha a un tipo gigantesco que se asuste nada más ver el balón con una especie de clon mutante de Mercedes Milá para que se enfrenten, por qué no, a un tipo que sepa jugar al baloncesto de verdad.

ocasiones tendrás para vacilar con florituras, ya que tu mayor preocupación será evitar que el ordenador te birle el esférico y te endose una abultada derrota.

El tema de la gestión goza también de un tratamiento exhaustivo: play-offs, temporadas, traspasos... no falta de nada. Puedes cambiar el aspecto de los jugadores a tu antojo y transformar a un tapón de balsa con sobrepeso en un esquelético gigantón con brazos de araña. También puedes retocar detalles de su vestimenta, como los calcetines, o colocarles muñequeras, cintas de pelo...

Tampoco falta la imprescindible Repetición Instantánea. Gozarás de diferentes enfoques de cámara y de la posibilidad de congelar la imagen. Sin embargo, tanto despliegue de medios no parece tener mucho sentido cuando la repetición al completo se reduce a los últimos cuatro segundos de la jugada.

El sistema de control no es tan intuitivo como esperábamos. B sirve para lanzar o saltar, y ése es el único botón que permanece constante a lo largo de un partido. Todo lo demás es cambiante, dependiendo de la situación en que se encuentre tu jugador: durante los primeros partidos deberás tener un ojo en la pantalla y otro en el manual de instrucciones. Los aficionados más pacientes no cejarán en su empeño hasta que consigan que el sistema de control continuamente cambiante no tenga secretos para ellos pero, en ese momento, lo más probable es que quieran medirse a alguien que esté a su altura, y eso es algo que les va a costar dios y ayuda.

La opción turbo no es que te ayude precisamente a controlar a tus jugadores. Se trata de un impulso rápido de velocidad que dispara a tu jugador para que sortee al defensa. Lo malo es que el tío se mueve tan rápido que lo más probable es que te precipites fuera de la pista y acabes besando a alguien del público. En un juego que apuesta fuerte por el realismo, el botón turbo (Z) no tiene ningún sentido. Además, todo parece indicar que tu jugador es el único capaz de pegar semejantes acelerones, ya que los demás no los utilizan jamás. Nadie sabe por qué los creadores decidieron incluir algo así en el juego, así que será mejor que te olvides de que existe.

El baloncesto es un juego complicado, pero se vende como rosquillas, por lo que Konami tiene la intención de explotar semejante filón tanto tiempo como sea posible. Eso del realismo está muy bien, pero los simuladores deportivos deben ofrecer, antes que nada, diversión por todos sus poros para que enganchen de verdad a los jugadores. La N64 es toda una experta en juegos de baloncesto. Ésta es sólo una mediocre opción más.

sus más y sus menos

+
- Mejor aspecto que sus antecesores.
- Opciones por un tubo.
- Acción multijugador frenética.

-
- Animación de los personajes horrible.
- Difícil de controlar.
- Un pelín apagado.

Si esto te gusta...

NBA Courtside
Nintendo
M64/7, 92%
Divertido, apasionante, adictivo y atractivo. Así es como se hacen las cosas.



6 GRÁFICOS
Animaciones pobres que no dan la talla. ¿Por qué los jugadores parecen enanitos despistados?

6 SONIDO
Buenas bases de hip-hop y techno, si bien los efectos del balón y de las canastas dejan mucho que desear.

5 TECNOLOGÍA
La N64 no está hecha para cosas así.

8 DURABILIDAD
Montones de opciones, además de los minijuegos. Diversión para rato.

VEREDICTO
Es competente, pero no lo suficiente como para hacer sombra al ya clásico título de la NBA de Nintendo, *NBA Courtside featuring Kobe Bryant.*



sus más y sus menos

+
- Una versión actualizada que mantiene el atractivo retro del juego original.
- Sistema de reforzadores ingenioso.
- Controles que responden.

-
- De aspecto horrible.
- Jefes enclenques.
- Muy repetitivo.

Si esto te gusta...

Lode Runner 64
Infogrames
M64/18, 81%
Un clásico para Commodore 64, hábilmente actualizado para integrarse en la generación 3D.



6 GRÁFICOS
Chungos. Especialmente las explosiones, que son demasiado chapuceras.

7 SONIDO
Agradable al oído. Pero de vez en cuando, no vendría mal oír el ruido estridente de antaño.

4 TECNOLOGÍA
Técnicamente, el mejor juego del año. Del año 1978, se entiende.



7 DURABILIDAD
Engancha bastante, pero cincuenta y pico niveles, que se parecen como un huevo a otro, cansan a cualquiera.



VEREDICTO
El juego original, aunque sometido a una inteligente transformación para crear una nueva experiencia.

73%



PRECEDENTES EN 64 Hasta ahora no habíamos seguido la pista a este clásico matamarcianos.

Las "bases" se pueden trasladar a la parte superior de la pantalla. Guai.

El rayo láser achicharrante: un arma soberbia.

¿Que se puede matar a más de un marcianito a la vez en un juego de Space Invaders? ¡Cómo han cambiado los tiempos!



El jefe No. 1 aún tiene un pase.

Se necesita una buena táctica para deshacerse de una ola invasora como ésta.

SPACE INVADERS

Tras 22 años , vuelve como siempre.

La recreativa original *Space Invaders* es un auténtico clásico. En su día alcanzó tal grado de popularidad en Japón que en todo el país se agotaron las monedas de 10 yens, necesarias para operar las máquinas recreativas. Así que cuando Activision apuntó que intentaría lavarle la cara al juego para que tuviera un look más acorde con el nuevo milenio, nos entraron retortijones.

Por suerte, Space Invaders es mucho mejor de lo que esperábamos. Al igual que en la versión de 1978, hileras de naves espaciales multicolor inundan la pantalla para después descender lentamente hacia tus naves más vulnerables. No obstante, esta versión actualizada te recompensa con un ataque especial cada vez que derribas cuatro naves del mismo color. Dicho ataque incluye desde misiles que eliminan filas o columnas enteras de marcianitos a un bumerán que va dando tumbos por el exterior de la pantalla. Se trata de un sistema inteligente, que transforma a *Space Invaders* en un juego de tipo táctico. Es más, la vieja táctica del "fuego a discreción" que regía en el juego de 1978 desaparece en favor de la selección de objetivos, táctica que sirve para ganar unos reforzadores concretos.

Los gráficos, hemos de reconocerlo, son malísimos: imágenes en 2D haciéndose pasar por 3D, que ya andaban de capa caída en los últimos días de la SNES, y explosiones deplorables, burdas copias de las de las series de ciencia-ficción televisivas de los años sesenta. Asimismo, los jefes, que empiezan con muy buen pie, se vuelven poco a poco destructibles, hasta que al final del Nivel 4 te enfrentas a algo con pinta de pelele.

Sin embargo, olvídate de los jefes y *Space Invaders* es una experiencia muy divertida, aunque también muy repetitiva. Si puedes vivir con la ausencia del característico ruido que emitía el arcade original, este juego satisfará tus ansias retros.

LA FICHA

SPACE INVADERS

DE:	Activision
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	2 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

11.490 pesetas

¡SALVEMOS LA TIERRA!

Veinte años después, cuentas con algo más que una pequeña línea blanca para protegerte...

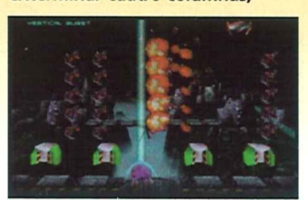
DESTRUYE-LÍNEAS
Los misiles "horizontales" y "verticales" estándar atacan filas o columnas, llevándose por delante a cuantos marcianitos haya de por medio. Limpia pantallas enteras en cuestión de segundos.



MISILES
Cuatro misiles de ritmo lento que localizan al grupo más próximo de malos. Aunque son muy útiles, como no puedes controlar su dirección, a veces pueden salirte por la culata.



RAYO LÁSER
Esto sí que es un arma. Un rayo blanquiazul de energía abrasadora que te permite exterminar cuatro columnas, como mínimo, en un abrir y cerrar de ojos. ¡Magnífico!



BUMERÁN
Toma una ruta amplia y de forma circular por la pantalla. No es tan útil como parece, de todas maneras. El bumerán se pasea fuera de la pantalla la mayor parte del tiempo.





CÓMO... rozar la perfección en PERFECT DARK

Agente Perfecto. Parece difícil, ¿no? Pues te equivocas.

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Perfect Dark* en el número 31 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Jugable a más no poder y enorme como ningún otro. Si tuvieras que elegir un único juego para tu N64, éste sería el ganador sin discusión. Sin duda."



Que lo sepas. La única buena razón para dejar de jugar a *GoldenEye* acaba de llegar. Pero para exprimir todo el jugo a *Perfect Dark*, es condición *sine qua non* completarlo en el modo Agente Perfecto. Un escalofrío recorre el espinazo de todo el personal de la redacción al recordar lo tremendamente difícil que resultaba dicho modo en la obra maestra original en primera persona de Rare. En esta ocasión, la complejidad de las misiones es, si cabe, mucho más enrevesada. Así pues, no queda más remedio que dar la cara y reconocerlo: no hay dios que se pase este juego sin un poquito de ayuda.

No pienses que vas a obrar milagro alguno si te limitas a irrumpir a lo bestia, disparando a diestro y siniestro como un poseso, por muy divertida que te parezca la idea. Ni mucho menos. En *Perfect Dark*, lo que se lleva es la astucia y la pericia elevadas a la enésima potencia. Puede que el modo multijugador sea el mejor que hayamos visto en nuestra vida, pero lo que te enganchará sin compasión serán las misiones para un solo jugador, de una adicción rayana en la ilegalidad... Estás a punto de inhalar los "despejantes" vapores del tramposo, ya que vamos a guiarte paso a paso por los tres primeros niveles de esta joya. Te llevaremos de la manita por todo el modo Agente Perfecto, si bien en los niveles más fáciles, algunos de los objetivos no son aplicables. Bienvenidos a la primera entrega de un viaje que hará historia.

64 STAR GAME

Un pasillo vacío. Seguro que esconde más de una sorpresa.



CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

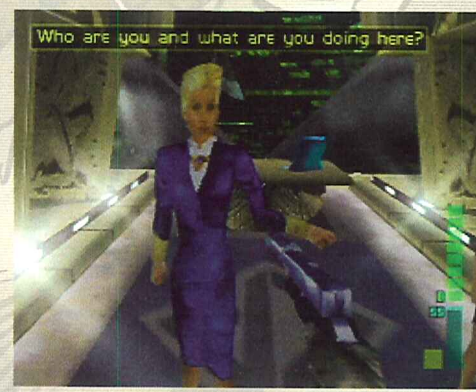
El edificio de la corporación está trufado de cámaras de seguridad y de perezosos vigilantes. Sólo para este nivel ya necesitarás unas cuantas horas.

1 El perfil urbano de Seattle se dibuja en el horizonte. Desde el helipuerto, puedes cargarte las cámaras de seguridad que hay a derecha e izquierda, y a un vigilante de patrulla que tienes a la izquierda. Si las cámaras te captan, el resultado no es tan fatal como en GoldenEye.



2 En cuanto entres en esta sala, acaba con la cámara de la pared opuesta y con la de la derecha, sobre la rampa descendente. Desactivar el centro de seguridad interna con una mina ECM es coser y cantar, pero no pierdas de vista la puerta de rejilla.





3 Baja por la escalerilla y liquida a cualquier moscón que se cruce en tu camino. Cuélate en la oficina de Cassandra merced al botón que hay sobre la mesa de afuera. Una vez dentro, llena de plomo o de la furia de tus puños a los ocupantes y agarra la llave que pende del cuello de Cassandra. Si no te das prisa, Cassandra alertará al servicio de seguridad.



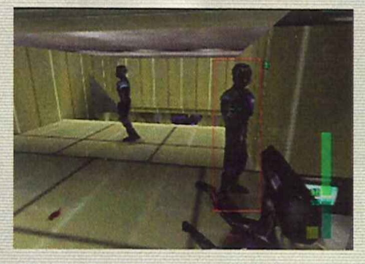


4 Vuelve a bajar por la escalera. Si doblas la esquina, te darás de morros con una cámara, así que cruza por la puerta de la izquierda y avanza hasta que, en la pared del fondo, veas un curioso dibujo. Ten cuidado; es una puerta secreta, y detrás te esperan unos tipos armados.





5 Cuando hayas despejado la zona, explora las oficinas cerradas hasta que, por casualidad, oigas una conversación telefónica en la que se explica que se van a cargar a una personalidad. El interlocutor despistado saldrá de su oficina. Atrápalo y entrará al sistema informático. Sin embargo, déjalo KO antes de que borre los datos. Cuando esté tieso, birla el archivo de datos y conéctalo a su ordenador.





6 Estupendo. A continuación, baja hasta el fondo en un ascensor. Te encontrarás a muchos vigilantes, así que pon a punto tu ametralladora lapa a modo de arma de guardia por encima del borde y acabarás con unos cuantos. Cuando bajes la escalera, busca una pared con ornatos que esconde una puerta secreta que conduce al Centro de Comunicaciones Externas. Otra puerta secreta en el otro extremo conduce al laboratorio...





EL TRAMO MÁS DURO

Te echamos una mano para que puedas superar aquellos tramos que, a nuestro parecer, pueden causarte más quebraderos de cabeza.

Cuando llegas al piso más bajo, parece que se inicie el Apocalipsis. Hay vigilantes por todas partes, así que deberás derrochar astucia en cantidades industriales si quieres salir de una pieza. Pasa de irrumpir a saco, ya que acabarías como un colador. Pégate al fondo del ascensor y agáchate. Si los guardias que hay delante no te ven, no dejes que tengan tiempo de enmendar su error. A continuación, prepárate para utilizar la ametralladora a modo de arma de vigilancia. Lánzala por la escalera y se cepillará a los listos que intenten pillarte desde ese punto. Te habrás quedado sin munición, así que mantente en un segundo plano mientras se sucede esta escena.



PUESTA A PUNTO

Puede que los adictos a *GoldenEye* estén ya un poco oxidados después de tanto tiempo. Tranquilos, basta con seguir estas breves instrucciones para volver al camino. Se trata de la Biblia del aspirante a Agente Secreto.



1 No eres un tanque. Que te quede muy claro. Avanza con sigilo, sorprende a los vigilantes por la espalda, mantén la boca cerrada y, si hay muchos guardias, huye a toda pastilla. Parapétate en las esquinas para acabar con los malos de uno en uno.

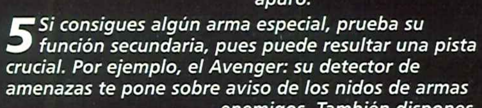


2 Escucha. Sí, has leído bien. En más de una ocasión escucharás cosas que te pondrán sobre aviso de lo que va a pasar.

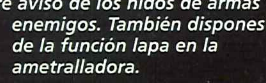


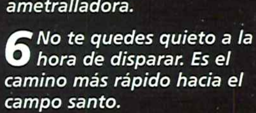
3 Si exploras en busca de secretos puedes descubrir sorpresas la mar de agradables.

4 Si te haces con la CMP150 tan a menudo, será por algo. Su función secundaria te sacará de más de un apuro.

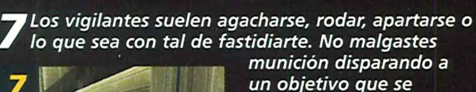


5 Si consigues algún arma especial, prueba su función secundaria, pues puede resultar una pista crucial. Por ejemplo, el Avenger: su detector de amenazas te pone sobre aviso de los nidos de armas enemigos. También dispones de la función lapa en la ametralladora.





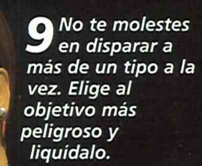
6 No te quedes quieto a la hora de disparar. Es el camino más rápido hacia el campo santo.



7 Los vigilantes suelen agacharse, rodar, apartarse o lo que sea con tal de fastidiarte. No malgastes munición disparando a un objetivo que se mueve con rapidez.



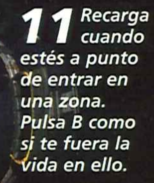
8 Que un o una vigilante dejen caer su arma no quiere decir que estén muertos. A veces recogerán lo primero que les venga a mano e iniciarán un nuevo asalto. Acaba con ellos sin piedad.



9 No te molestes en disparar a más de un tipo a la vez. Elige al objetivo más peligroso y liquídalo.



10 Aprende a disparar ráfagas controladas con las armas automáticas. Si te pillan recargando en un espacio abierto, lo tienes claro.



11 Recarga cuando estés a punto de entrar en una zona. Pulsa B como si te fuera la vida en ello.



SHH, ES UN SECRETO



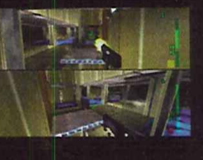
- Consigue algo explosivo mediante un truco y, a continuación, vuela por los aires la tubería que hay al lado del Centro de Comunicaciones Internas. Ahí abajo te espera algo que te llenará de gozo. Si echas abajo la pared, sin comerlo ni beberlo, te encontrarás en la oficina de Cassandra.



- Cuando atrapes al programador, deja que escape durante un rato. Se dirigirá hacia una puerta cerrada tras la que aguardan unas cuantas armas. Una de ellas es una ametralladora lapa. Una belleza.



- En la oficina que queda al lado del programador hay un vigilante que empuña dos Falcons con silenciador. Atráelo hacia el exterior, llénalo de plomo y échate a reír.





NO TE LO PIERDAS

El viaje en ascensor, ya que te permitirá echar un vistazo al resto del edificio Datadyne. Peléate a la carrera con unos cuantos guardianes en el otro ascensor, o bien métete en el modo Contra-operativo y líate a tiros con un amigo. Sin duda, se trata del mejor escenario para un tiroteo en la historia de los videojuegos. Alucina pepinillos cuando el vidrio estalle en pedazos y las balas empiecen a silbar...

CASI PERFECTO

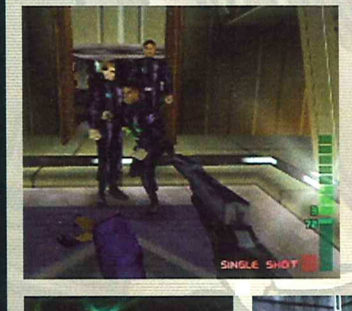


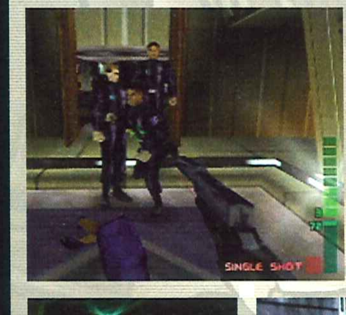
Si te decides por un modo más sencillo, todo es diferente.

- Porque no debes capturar a ningún programador, ni tampoco hay una ametralladora lapa.
- En el modo Agente puedes caminar sin preocuparte por las cámaras. Limítate a llegar al laboratorio.
- Al igual que en *GoldenEye*, los guardianes del modo Agente dejan más munición tras de sí.

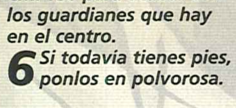
TRAMPOSO Y VELOZ

Al completar un nivel, uno se siente satisfecho. Pero si lo completas en menos de 1:30 en el modo Agente Especial, podrás acceder a las normas del Marqués de Queensberry. Para conseguir semejante curiosidad, debes seguir nuestros consejos...









1 No utilices las rampas. Limítate a saltar desde ellas.
2 Dispara a los guardianes sólo si se interponen entre tú y el objetivo.
3 Entra enseguida en el despacho de Cassandra.
4 Baja la escalera y entra en el ascensor. Mientras esperas, mata a algunos guardias para conseguir munición.
5 Dispara a través del cristal que hay fuera del ascensor para bajar al nivel inferior. Utiliza la función secundaria del CMP150 para acabar con los guardianes que hay en el centro.
6 Si todavía tienes pies, ponlos en polvorosa.

CENTRO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

Ya estás dentro, y el Dr. Caroll guarda un as en la manga. Sudarás tinta para dar con todos los experimentos y descubrir algunos turbios secretos.

1 Dirígete hacia la izquierda de inmediato y espera en la esquina a que llegue el vigilante. Sigue al androide hasta su trampilla y cruza la puerta que te conduce a la zona de mantenimiento. Utiliza primero el ordenador más alejado y, a continuación, el que queda más cerca para reprogramar a los androides.



2 Entra en la zona abierta y dirígete a la puerta con el cartel "CAUTION". Para antes de la última puerta y envía la Cámara Espía para que pruebe las delicias de los isótopos.





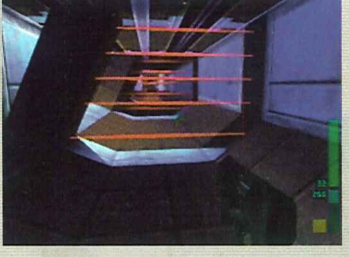


3 Si has abierto la trampilla del suelo que conduce a la zona de pruebas del armamento (ver recuadro SHH), entra y baja por la escalera. Si no, accederás a esta zona por un laboratorio posterior gracias a una plataforma móvil. Dentro, dispara al vigilante y birlale su arma experimental.



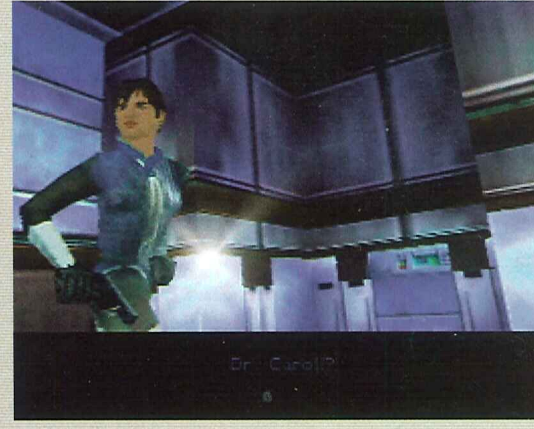


4 Avanza por el pasillo del que parten unos cuantos laboratorios. Explóralos todos de uno en uno y retén a los científicos hasta que desconecten sus experimentos. No te olvides de las gafas de visión nocturna. Cuando el científico dispare la alarma, pélalo y utiliza tú mismo los terminales. Pero antes desconecta la alarma.





5 Hecho esto, dirígete al área siguiente. Desde el tramo abierto, la puerta de la izquierda conduce al último artilugio de tecnología experimental: el escudo avanzado. Avanza por este pasillo para hacerte con él.



6 Tras la última puerta te esperan las armas de vigilancia. Si te queda poco resuello, ni te acerques. Para más pistas, no te pierdas el recuadro de al lado. Cuando no quede nadie más, cruza hasta el final del nivel y te encontrarás con el escurridizo Dr. Caroll.



EL TRAMO MÁS DURO

Si hay algún tramo que te ponga de los nervios, seguro que es éste...

Las armas de vigilancia de *GoldenEye* eran sinónimo de quebraderos de cabeza y arritmias cardíacas. Aunque en esta ocasión tú dispongas de una propia gracias a la ametralladora lapa, las armas de vigilancia que hay al final del laboratorio son una pesadilla. Utiliza el detector de amenazas del Avenger para localizar a las tres. Abre la puerta y, a continuación, ponte fuera de su alcance a toda prisa. Después, apunta y dispara. Parece fácil...

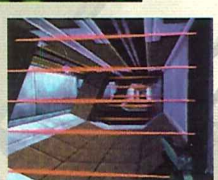
TRAMPOSO Y VELOZ

Si completas el segundo nivel conseguirás el truco "animación ralentizada". No te pierdas ni una sola de las animaciones a velocidad de tortuga. Si lo completas en el modo Agente Perfecto en menos de 6:30 te harás con el púgil. Y para conseguirlo...

1 Corre hacia la izquierda y cruza la puerta plateada para acabar con los guardianes, al tiempo que esperas a que el robot llegue a su trampilla de mantenimiento.



3 Procura desconectar los experimentos por tu cuenta. Deberás averiguar cómo conseguirlo.



4 Por desgracia, que tus androides reprogramados consigan avanzar a través de los rayos láser es cuestión de suerte. De todos modos, lo más probable es que no logres llegar hasta este punto.



2 Dispara contra el cristal y baja para reprogramar a los androides.

ESCUCHA CON ATENCIÓN



Lo más probable es que ya dispongas de un Expansion Pak, pero no estaría mal que invirtieras también en unos auriculares para disfrutar del sonido en todo su esplendor. El sonido de *Perfect Dark* es una gozada, desde las sirenas de alarma hasta las conversaciones entre cuchicheos sobre lanzacohetes. Pero lo mejor es que, de este modo, sabrás de dónde vienen los disparos o los gritos. Otra forma de no molestar al resto de la familia consiste en activar los subtítulos, aunque mucho me temo que no hay familia que merezca semejante sacrificio por tu parte.



SHH, ES UN SECRETO



● ¡Cielos! ¿Por dónde se empieza? Detrás del isótopo hay una mina de proximidad solitaria, si crees que el emisor radiactivo es una buena moneda de cambio.

● Explora los laboratorios experimentales para dar con más munición.

● Un trucò guapo: desarma a ciertos guardias y sacarán un Falcon de los pantalones. No intentes hacer lo mismo en casa.

● En la zona de mantenimiento, cerca de donde encuentras a dos guardias relajándose, utiliza el ordenador rojo para abrir la rejilla del suelo que conduce a la zona de pruebas del armamento.

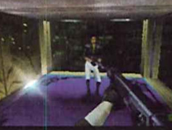
● ¿Que el alijo de armas de trae de cabeza? Para llegar hasta él debes hacer lo siguiente: quédate en el ascensor hasta que pase el vigilante. Cuélate en el foso de mantenimiento sin ser detectado. Dispara contra la barrera de cristal para acceder al nivel inferior y acaba con los dos guardias. Dentro del alijo encontrarás dos CMP15.



● En el laboratorio que tiene dos salidas, mira a través del cristal del suelo. Los niños se pirrarían por algo así.

● En uno de los laboratorios hay una urna de cristal con un pedestal dentro. Dispara al cristal y recoge las gafas de visión nocturna que hay adentro. Sin ellas, no lograrás escapar sano y salvo.

NO TE LO PIERDAS
Aquí hay un montón de grandes momentos. La primera vez que te cueles sin hacer ruido en la sala de experimentación con las armas te lo pasarás pipa. No habrá nadie que no se sorprenda cuando se sepa quién y qué es el Dr. Caroll. Además, y estamos seguro que esto lo probarás, puedes disparar a los pequeños robots de mantenimiento. Ahora podrás hacer realidad tu sueño de acabar con los androides ratón de Star Wars.



CASI PERFECTO

Compara y contrasta los niveles de dificultad, amigo...

● En los niveles más fáciles, algunos laboratorios no estarán abiertos, por lo que no conseguirás escudos avanzados ni gaitas por el estilo.
● Hay varias armas de vigilancia en el tramo final, siempre y cuando estés en el modo Agente o Agente Especial.
● Esos científicos no son tan problemáticos cuando no tienes que engatusarlos para que desconecten sus experimentos.

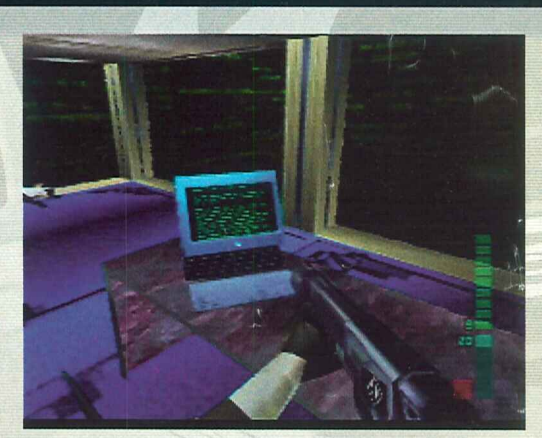
CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

Pasará un buen rato antes de que logres superar este nivel con el Dr. Caroll sano y salvo, sobre todo si tenemos en cuenta que los decoradores de Datadyne se han dedicado a colocar todo tipo de impedimentos en tu avance.





1 En el modo Agente Perfecto, las luces se apagarán durante 60 segundos. En el modo Agente Especial tan sólo durante 30 segundos. Los Agentes estarán siempre a oscuras en el piso de abajo. Rastrea con precaución y con las gafas de visión nocturna y el Falcon, acaba con los vigilantes y dirígete hacia el ascensor de la izquierda.



2 Liquida a los guardias del piso a toda prisa y aparecerá uno con la llave de la oficina de Cassandra. Sin embargo, no la necesitarás. Cuando cruces la puerta, te llevarás una gran sorpresa. El helicóptero sólo te deja una opción: huir. Avanza hacia la izquierda y acciona el ordenador para abrir el otro ascensor.

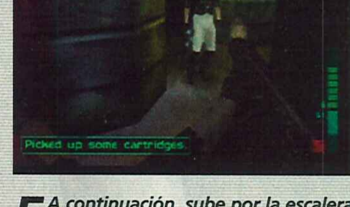


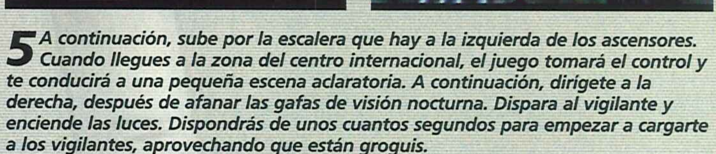
3 Cuando llegues a este punto, deberás llegar al otro extremo de la barrera que se ha levantado a toda prisa. Gracias al perfecto conocimiento del edificio que adquiriste en la primera misión, recordarás la pared/puerta falsa. Pasa por la única puerta abierta y avanza por las oficinas hasta que llegues al callejón sin salida en cuestión.





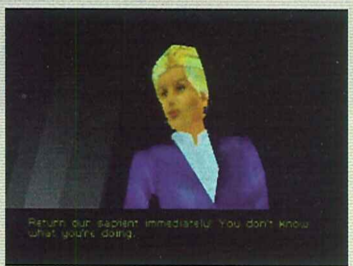
4 Sube por la escalera. Oirás por casualidad a unos graciosos hablando de cómo utilizar algo. Puedes cargártelos a todos, incluso a los civiles, sin preocuparte por la muerte de víctimas inocentes. Recoge el lanzacohetes y llévatelo hasta el helicóptero. Utiliza la función secundaria del lanzacohetes para no fallar. Puedes destruirlo con armas más convencionales, pero es mucho más complicado.





5 A continuación, sube por la escalera que hay a la izquierda de los ascensores. Cuando llegues a la zona del centro internacional, el juego tomará el control y te conducirá a una pequeña escena aclaratoria. A continuación, dirígete a la derecha, después de afanar las gafas de visión nocturna. Dispara al vigilante y enciende las luces. Dispondrás de unos cuantos segundos para empezar a cargarte a los vigilantes, aprovechando que están groguis.





6 Desde aquí, se trata tan sólo de subir y subir hasta el aeropuerto para disfrutar de una escena de vídeo muy en la línea de Tomb Raider. Quizá valga la pena esperar al Dr. Caroll, o bien retroceder para asegurarse de que sigue sano y salvo. Dicho esto, debes saber que es un tipo que sabe cuidar de sí mismo, con lo que seguirá vivo aunque te despreocupes por completo.



EL TRAMO MÁS DURO

Otro caso del síndrome Natalya...

El bueno del doctor tiene la estúpida manía de colocarse detrás de ti y ser el objetivo preferido de las balas perdidas. Queda claro que por mucha IA que tenga, no está a salvo de la violencia de las armas. Si te distraes en alguna zona, lo más probable es que lo pelen y la misión acabe siendo un fracaso. El truco consiste en llevarte bien con él y dejar que el ordenador personal andante vaya a su rollo. Es lo bastante inteligente como para pillarte más adelante, así que métete en el ascensor sin su compañía.

A TODA PASTILLA

Cruzar los niveles con rapidez es vital si quieres conseguir los mejores trucos. Sigue nuestros consejos.

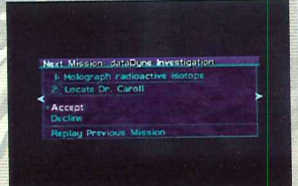
Avanza a pasos laterales. Aunque parezca mentira, tanto Bond como Joanna Dark van más rápidos cuando se desplazan de lado. Nadie sabe el porqué.



Aprende a discernir cuál es el vigilante que causa más problemas. A veces puedes pasar al lado de muchos enemigos sin tener que liquidarlos. El truco consiste en avanzar con pasos laterales por las zonas abiertas para que no puedan apuntar.



Aprende los objetivos específicos para cada truco. Tan sólo en M64 encontrarás lo que debes hacer para acceder a cada truco. No pierdas el tiempo buscando por zonas que no tienen nada.



Este viejo truco para *GoldenEye* todavía sigue en pie: a veces puedes conseguir que los guardianes te abran las puertas. Para ello dispara con armas muy ruidosas.



NO TE LO PIERDAS

Esas alocadas señoras que encontrarás más adelante no se dejan impresionar por la sinuosidad de tus curvas. Sin embargo, los encantos de la escopeta sí que quedan a la vista, y son más persuasivos. Pasa de los inventos alienígenas. No hay nada mejor que irrumpir a tiros por todo el edificio llenando de plomo a cualquiera que ose llevarte la contraria. Y para ello, nada mejor que una bonita, reluciente y clásica escopeta.

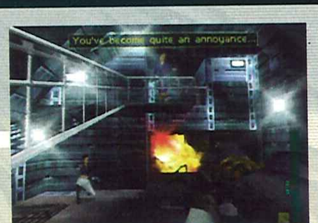


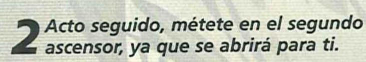
TRAMPOSO Y VELOZ

Si completas este nivel conseguirás un Lanzacohetes. Va de perlas para desvelar esos secretos. Si completas el modo Agente en menos de 2:03, conseguirás los Puños Huracán, que hacen que tus puños golpeen a la velocidad de Bruce Lee.

1 *Avanza recto, colócate los anteojos de visión nocturna y dirígete al ascensor. Nada de exploraciones.*







2 *Acto seguido, métete en el segundo ascensor, ya que se abrirá para ti.*

3 *Los guardaespaldas no son muy problemáticos, así que preocúpate únicamente de los que se crucen en tu camino hacia la escalera que conduce al piso 23.*

4 *Liquida al guardia y embólsate el Lanzacohetes. Dispáralo contra la pared del fondo cuando te paren los guardias de Cassandra. Acaba con el resto con el CMP150.*



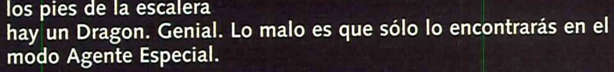
5 *Tendrás vía libre para subir hasta el final del nivel.*

6 *También puedes esperar a que salga la versión para Game Boy. Conseguirás muchos trucos al enlazar ambas consolas.*





SHH, ES UN SECRETO



● En el piso 21, hazte con la llave de la oficina de Cassandra y vete hacia allá. En su mesa encontrarás una granada. Lánzala contra la esquina que queda a tu derecha cuando entras. Pasarás a una zona secreta. A los pies de la escalera hay un Dragon. Genial. Lo malo es que sólo lo encontrarás en el modo Agente Especial.



● Si disparas entre ceja y ceja a los primeros cinco vigilantes (pasando de los que hay sobre la escalera), el último llevará una Magnum DY357. Procura que no disparen la alarma al localizarte.

CASI PERFECTO

Aunque el Dr. Caroll es más listo en el modo Agente, no te vendrá mal una ayuda extra...

- Te resultará más fácil llegar a los escalones más altos si no hay ascensores ni ítems bloqueados.
- No hay helicópteros en el modo Agente. Perfecto.
- En el modo Agente te encontrarás en el tejado dos cohetes de más. Lástima que no los vayas a necesitar.



CONTINUARÁ

AGOSTO

No te pierdas nuestro completo libro de trucos de *Perfect Dark* que regalamos en este número. Está cargadito de retos que te harán sudar la gota gorda, además de unos consejos de oro.

SEPTIEMBRE

Segunda parte de nuestra exhaustiva guía de trucos de *Perfect Dark*, con atajos y secretos de los niveles para un jugador.

OCTUBRE

Más trucos que te ayudarán a recorrer sin dificultad los últimos niveles de juego, además de un secretísimo regalo especial de *Perfect Dark*. Yo que tú no me lo perdería.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*... Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐
14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:

CÓMO... encontrarlo todo en POKéMON ROJO Y AZUL



Sientes que has perdido el rumbo en *Pokémon Rojo y Azul*? No te preocupes, nosotros te ayudaremos a recuperarlo. Este mes te presentamos la primera entrega de nuestros trucos especiales, con montones de mapas para que encuentres lo que buscas en un abrir y cerrar de ojos, los lugares en los que se esconden los mejores Pokémon y la forma de entrenarlos para que se conviertan en piezas clave en *Pokémon Stadium*. Prepárate para los mejores pokétrucos desde que Pikachu confesó sus secretos más íntimos a Pronto.

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Pokémon* en el número 24 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Es el juego más importante de la Game Boy. Una compra imprescindible."

5

Se busca: los mejores y más veloces Pokémon para Pokémon Stadium. Razón, aquí.

A simple vista, podríamos estar contentos con el elenco de Pokémon del que dispone *Stadium* para tu pleno uso. Casi todos los que puedes necesitar están presentes y a tu alcance simplemente alquilándolos. Sin embargo, cuando te pones a pelear, descubres que no están dotados de los ataques que a ti te gustaría o no son todo lo fuerte que quisieras. ¿Quieres poner remedio a eso? Con nuestros mapas, podrás localizar los mejores Pokémon de *Rojo* y *Azul* y entrenarlos por ti mismo para, después, llevarlos a la arena de Stadium mediante el Transfer Pak. Además, hemos marcado la localización de todos los reforzadores. Preparados, listos... ¡a pokécazar!

SI QUIERES ALGO DE AYUDA EXTRA...

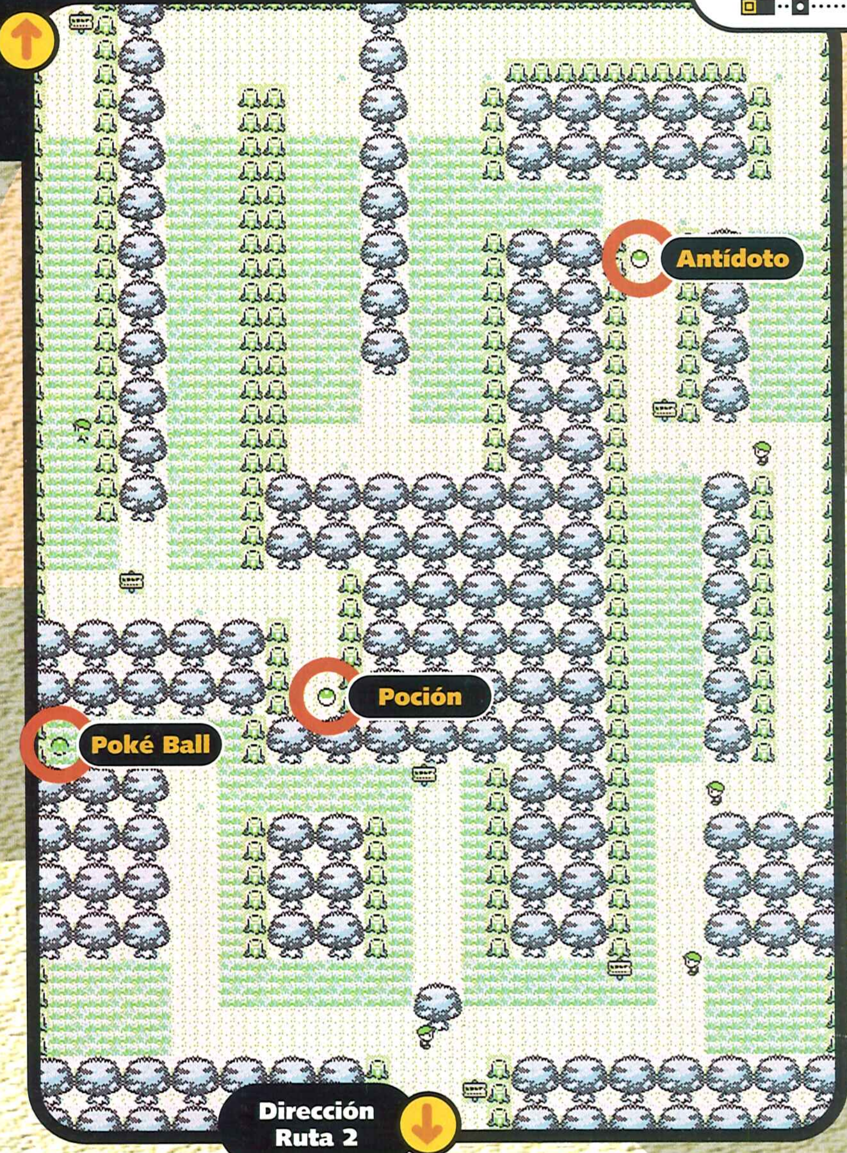
¿Crees que no tendrás suficiente con nuestros trucos especiales? Si lo que quieres es ampliar el número de secretos y consejos sobre *Pokémon Stadium*, sólo has de consultar la completísima review de nuestro número 30 y no perderte los trucos del número 32. ¡Te convertirás en el mejor entrenador de Pokémon en 3D!



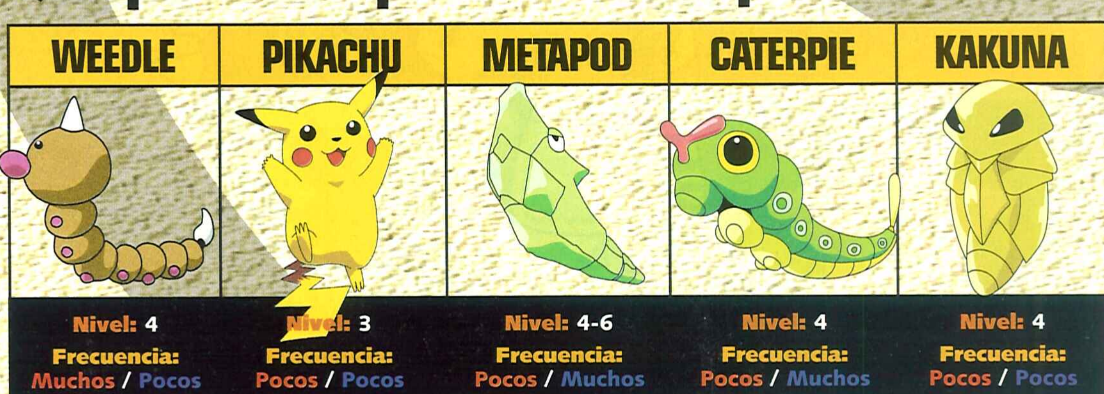
BOSQUE VERDE



Esta zona está repleta de Pokémon de tipo insecto, aunque lo más importante es que aquí podrás hacerte ¡con un Pikachu! Asegúrate de no abandonar la zona sin uno.



Qué puedes capturar en Bosque Verde...



WEEDLE	PIKACHU	METAPOD	CATERPIE	KAKUNA
Nivel: 4	Nivel: 3	Nivel: 4-6	Nivel: 4	Nivel: 4
Frecuencia: Muchos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Muchos	Frecuencia: Pocos / Muchos	Frecuencia: Pocos / Pocos

MT. MOON



Un paso subterráneo plagado de Pokémon de tipo lucha. Mt. Moon es un lugar ideal para hacer que tus Pokémon aumenten de nivel, aunque no estarán exentos de peligro. Ten cuidado con los Pokémon salvajes y el Team Rocket.

PLANTA BAJA

Piedra Lunar

Escalera A Dirección Sótano 1

Escalera B Dirección Sótano 1

Escalera C Dirección Sótano 1

Poción

Cuerda Huida

MT12 – Pistola Agua

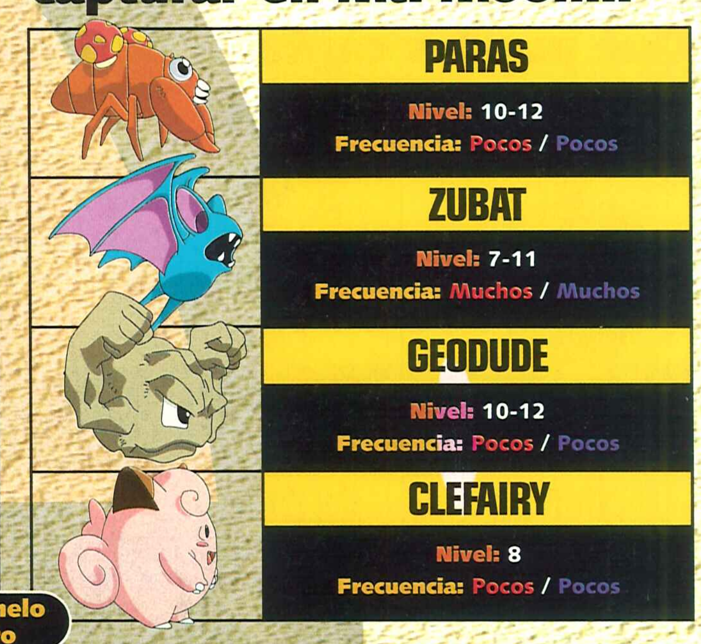
Poción

Caramelo Raro

Dirección Ruta 3

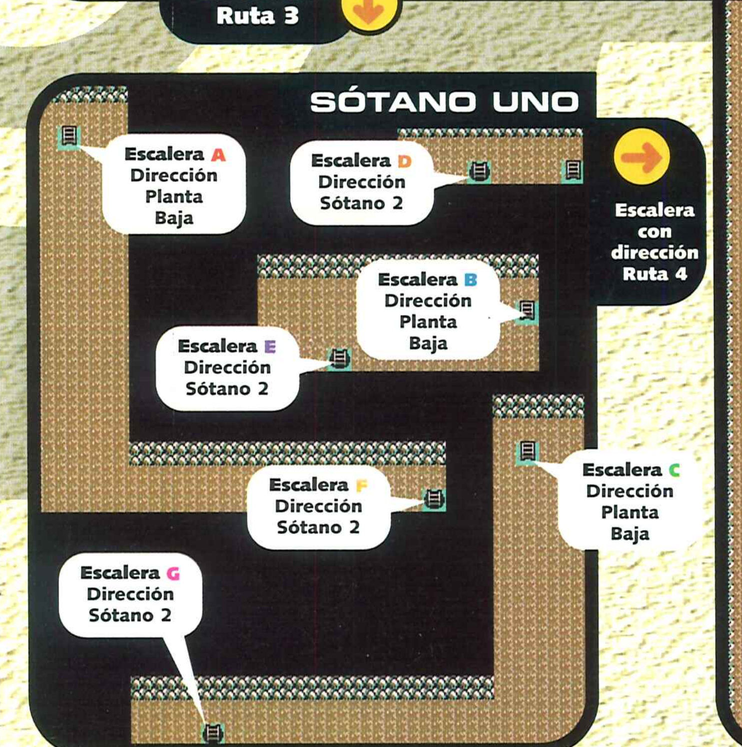


Qué puedes capturar en Mt. Moon...

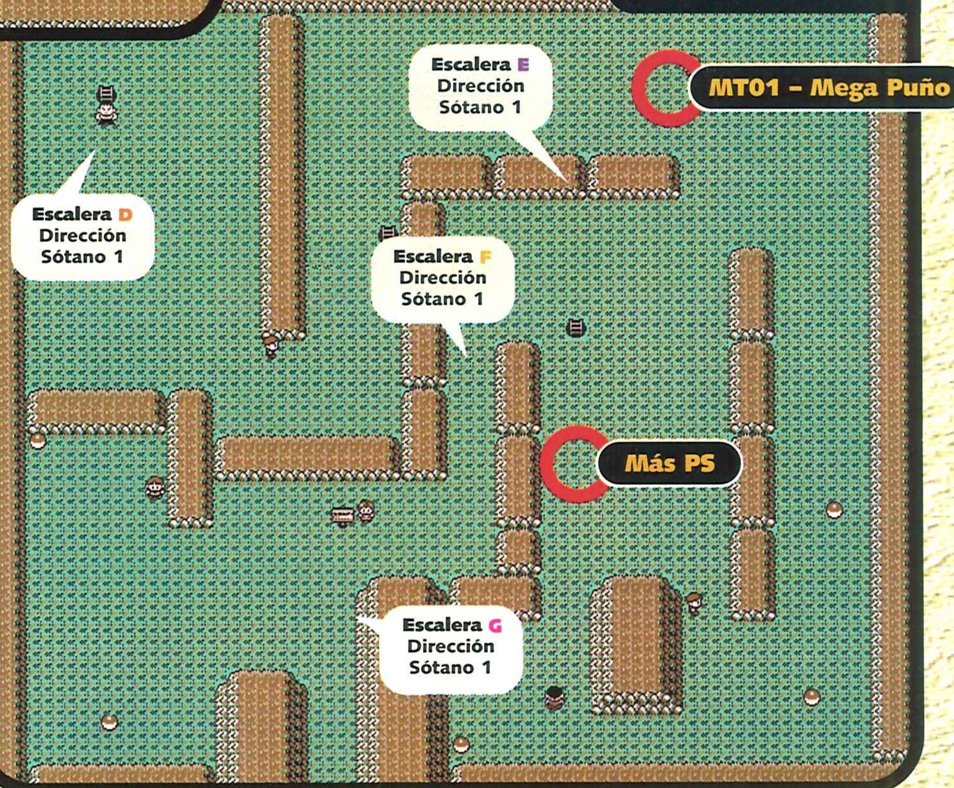


Pokémon	Nivel	Frecuencia
PARAS	10-12	Pocos / Pocos
ZUBAT	7-11	Muchos / Muchos
GEODUDE	10-12	Pocos / Pocos
CLEFAIRY	8	Pocos / Pocos

SÓTANO UNO



SÓTANO DOS





RUTA 12

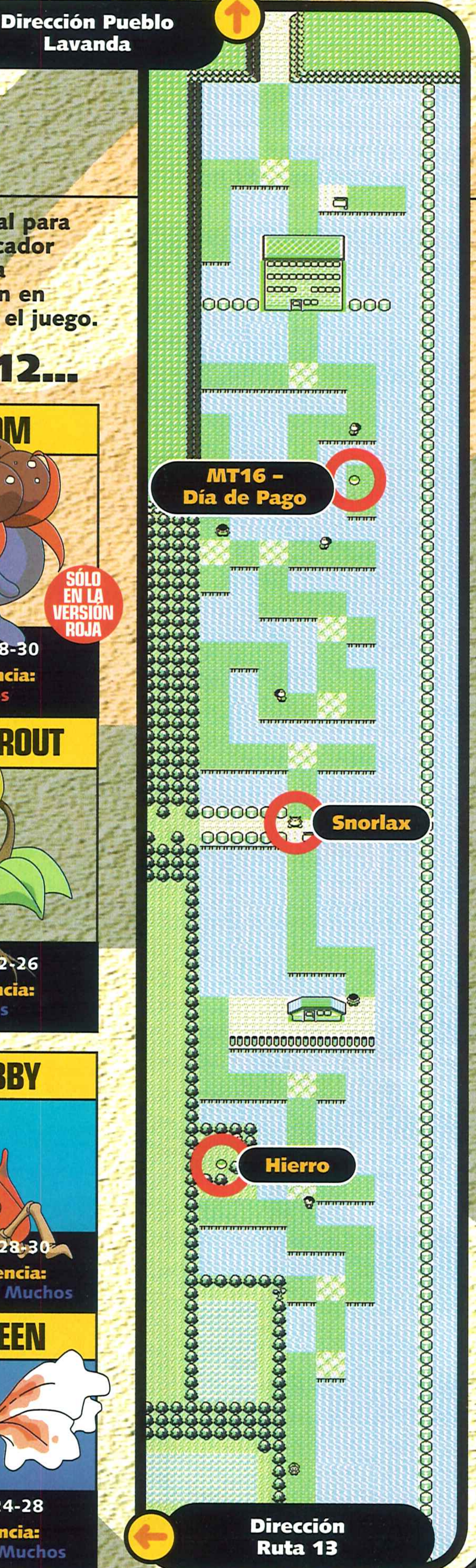
Los muelles al sur de Pueblo Lavanda son un lugar ideal para pescar, aunque antes deberás visitar la cabaña del pescador para conseguir la Súper Caña. Utiliza la Pokéflauta para despertar a Snorlax, pero no le ataques muy fuerte. Ten en cuenta que sólo te cruzarás con dos a lo largo de todo el juego.

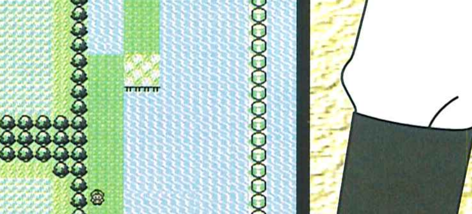
Qué puedes capturar en Ruta 12...

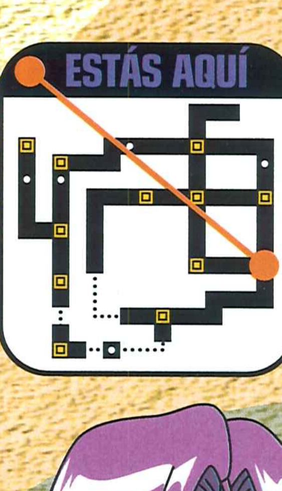


Qué puedes capturar con la Súper Caña...











CENTRAL ENERGÍA

ESTÁS AQUÍ

Una vez te hayas hecho con la MO03 –Surf podrás visitar esta área repleta de Pokémon de tipo eléctricos. Zambúllete en el río en la Ruta 9 y sigue el cauce para llegar a la central.

¡En la Central Energía tendrás la oportunidad única de capturar un Zapdos!

Dirección Ruta 9

Más PS

Caramelo Raro

Zapdos

Voltorb

Voltorb

Voltorb

Carburante

Voltorb

Voltorb

MT33 - Reflejo

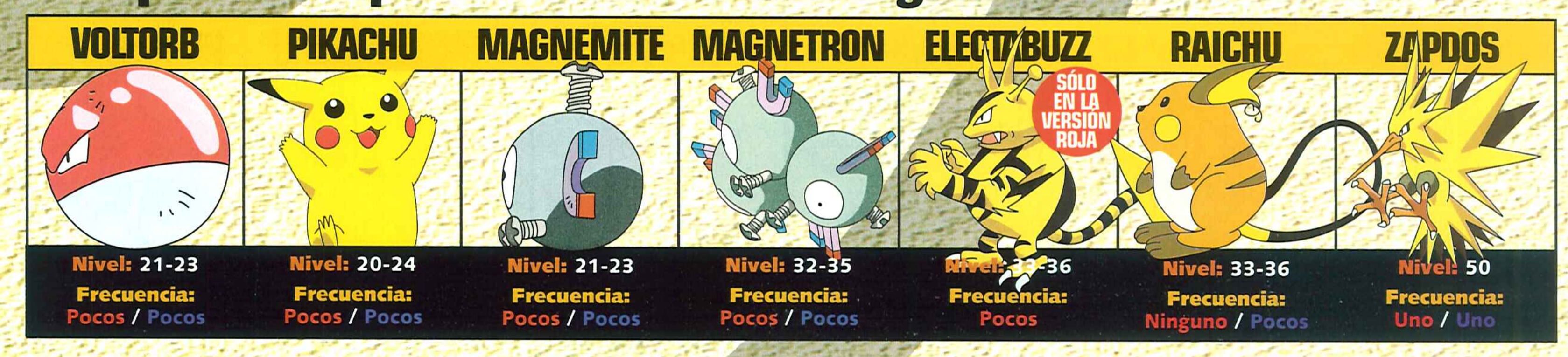
MT25 - Trueno

Voltorb

Voltorb

Dirección Ruta 9

Qué puedes capturar en Central Energía...



VOLTORB	PIKACHU	MAGNEMITE	MAGNETRON	ELECTABUZZ	RAICHU	ZAPDOS
				SÓLO EN LA VERSIÓN ROJA		
Nivel: 21-23	Nivel: 20-24	Nivel: 21-23	Nivel: 32-35	Nivel: [illegible]-36	Nivel: 33-36	Nivel: 50
Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos	Frecuencia: Ninguno / Pocos	Frecuencia: Uno / Uno



ZONA SAFARI

Al norte de Ciudad Fucsia se encuentra Zona Safari, un área cargadita de Pokémon muy raros. Utiliza tus Safari Ball para capturarlos. A veces va bien recurrir a cebos y rocas.

ESTÁS AQUÍ

ENTRADA

Dirección Área 2

Dirección Área 3

Pepita

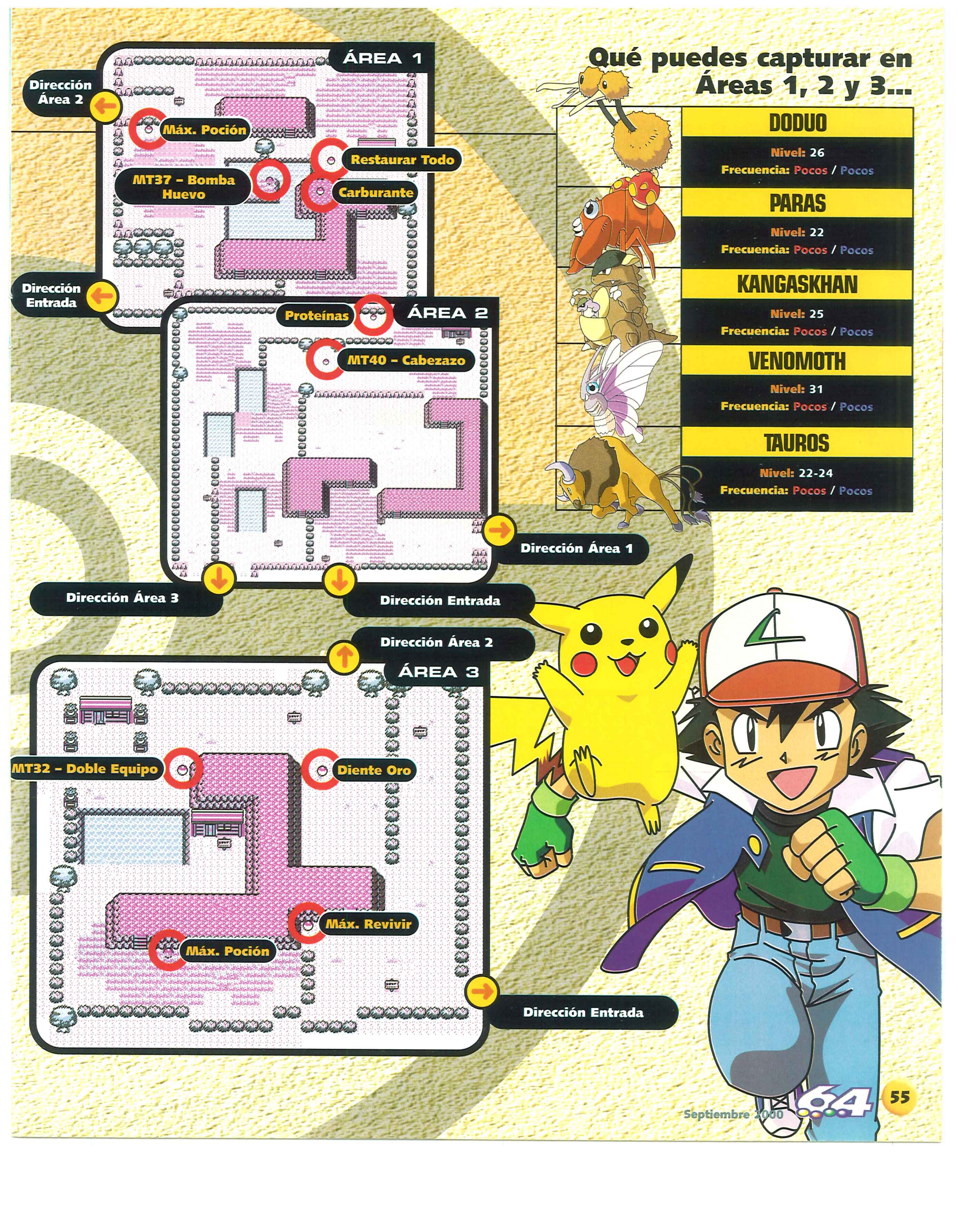
Dirección Área 1

Entrada

Qué puedes capturar en la entrada a Zona Safari...

NIDORAN (MALE)	NIDORINO	NIDORAN (H)	NIDORINA	SCYTHER
				SÓLO EN LA VERSIÓN ROJA
Nivel: 25-30	Nivel: 30-33	Nivel: 22-25	Nivel: 30-31	Nivel: 25
Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Ninguno / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Ninguno

RHYHORN	VENONAT	PINSIR	CHANSEY	EXEGGCUTE	PARASECT
		SÓLO EN LA VERSIÓN ROJA			
Nivel: 25-26	Nivel: 22-23	Nivel: 23	Nivel: 26	Nivel: 23-27	Nivel: 25-30
Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Ninguno / Pocos	Frecuencia: Pocos / Ninguno	Frecuencia: Pocos / Pocos	Frecuencia: Pocos / Pocos



Qué puedes capturar en Áreas 1, 2 y 3...

Pokémon	Nivel	Frecuencia
DODUO	26	Pocos / Pocos
PARAS	22	Pocos / Pocos
KANGASKHAN	25	Pocos / Pocos
VENOMOTH	31	Pocos / Pocos
TAUROS	22-24	Pocos / Pocos



ISLAS ESPUMA

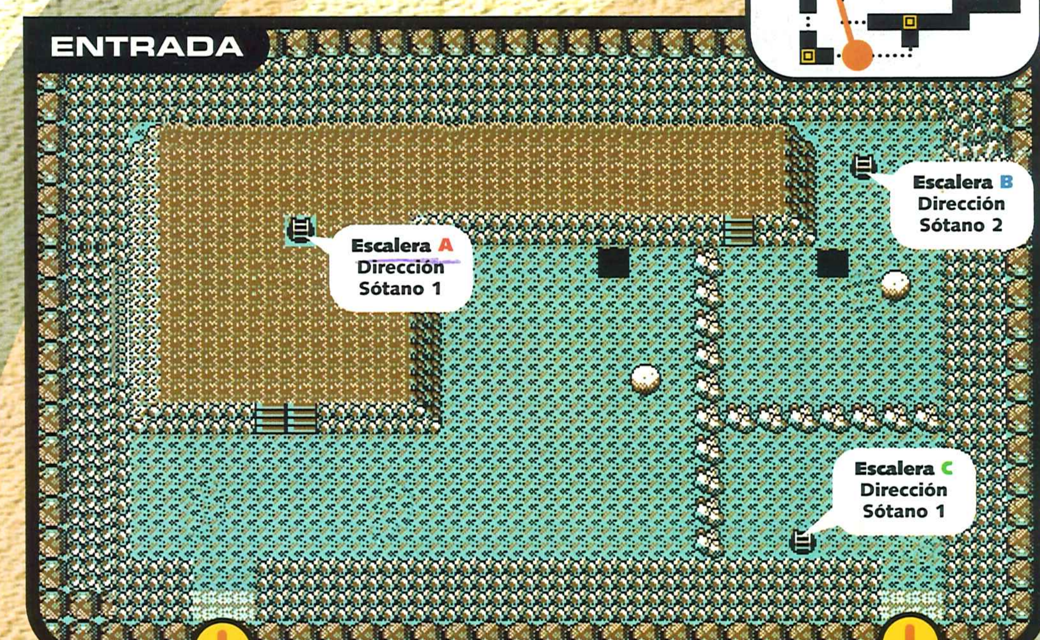
ESTÁS AQUÍ

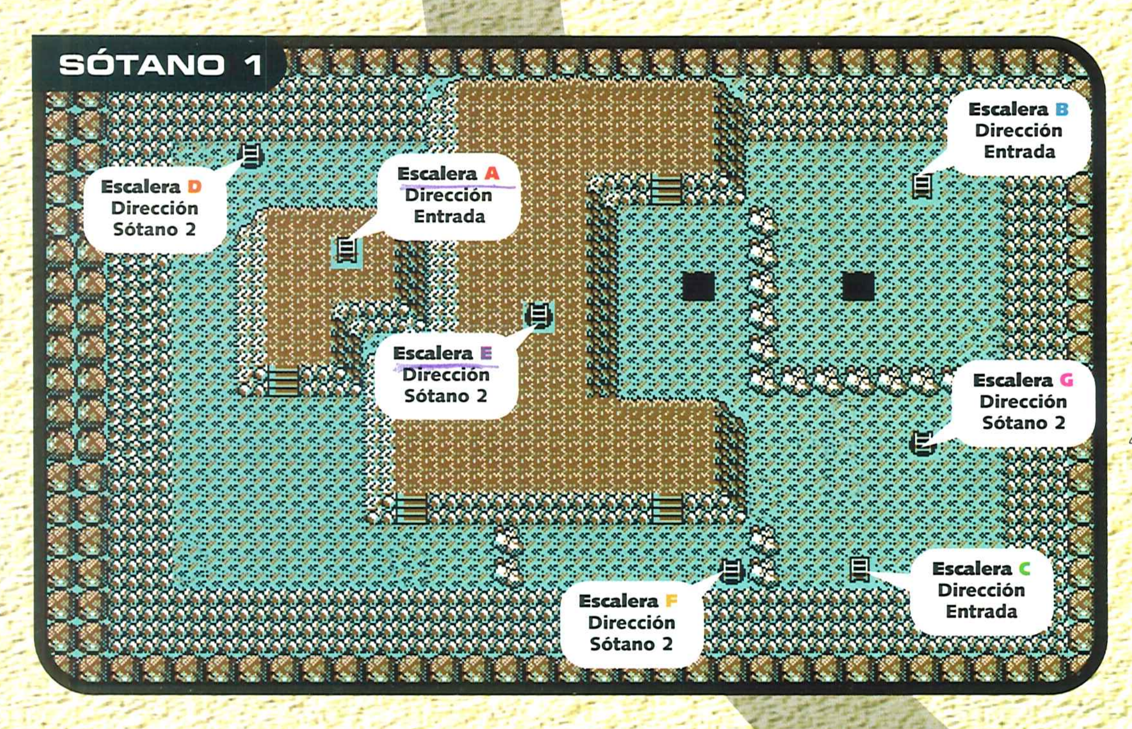
Localizada entre las Rutas 19 y 20, Islas Espuma tiene una extensión de cinco niveles. En ellos encontrarás una amplia selección de Pokémon salvajes de agua, así como a Articuno, el pájaro legendario que vive en la profundidad y oscuridad de las mazmorras.

Qué puedes capturar en la entrada a Espuma...

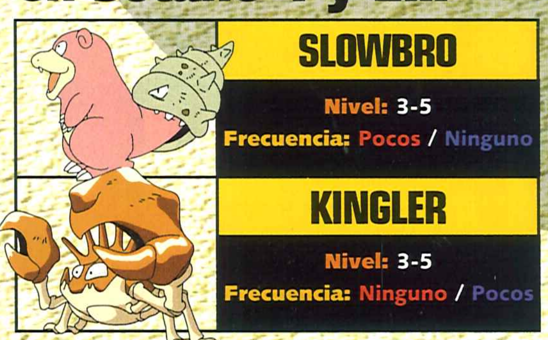


GOLBAT	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Pocos
ZUBAT	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Pocos
SEEL	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Pocos
PSYDUCK	Nivel: 2-5 / Frecuencia: Pocos / Pocos
SHELLDER	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Ninguno
SLOWPOKE	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Pocos
HORSEA	Nivel: 2-5 / Frecuencia: Pocos / Ninguno





Qué puedes capturar en Sótano 1 y 2...



SLOWBRO	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Pocos / Ninguno
KINGLER	Nivel: 3-5 / Frecuencia: Ninguno / Pocos

SÓTANO 2

Escalera D
Dirección
Sótano 1

Escalera J
Dirección
Sótano 3

Escalera E
Dirección
Sótano 1

Escalera G
Dirección
Sótano 1

Escalera H
Dirección
Sótano 3

Escalera F
Dirección
Sótano 1

Escalera I
Dirección
Sótano 3

Qué puedes capturar en Sótano 3...

Pokémon	Nivel	Frecuencia
KRABBY	3-5	Ninguno / Pocos
DEWGONG	3-5	Pocos / Pocos

SÓTANO 3

Escalera J
Dirección
Sótano 2

Escalera K
Dirección
Sótano 4

Escalera L
Dirección
Sótano 3

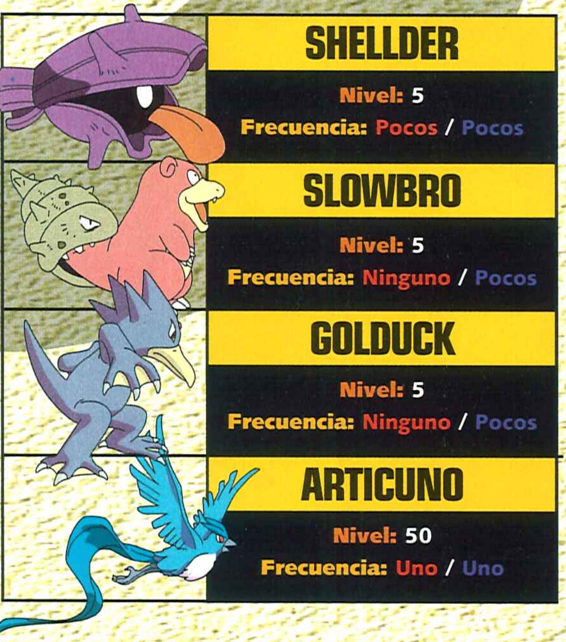
Escalera H
Dirección
Sótano 2

Escalera I
Dirección
Sótano 2

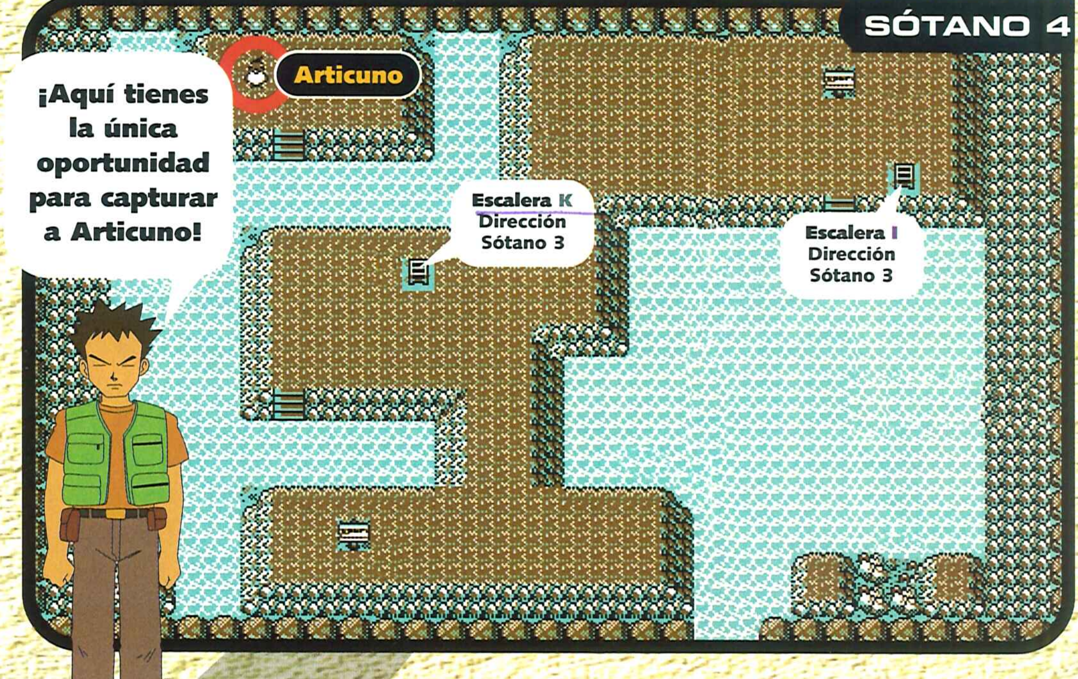
Sótano 3. Continúa...

Pokémon	Nivel	Frecuencia
PSYDUCK	2-5	Ninguno / Pocos
SEADRA	2-5	Pocos / Ninguno
STARYU	3-5	Ninguno / Pocos

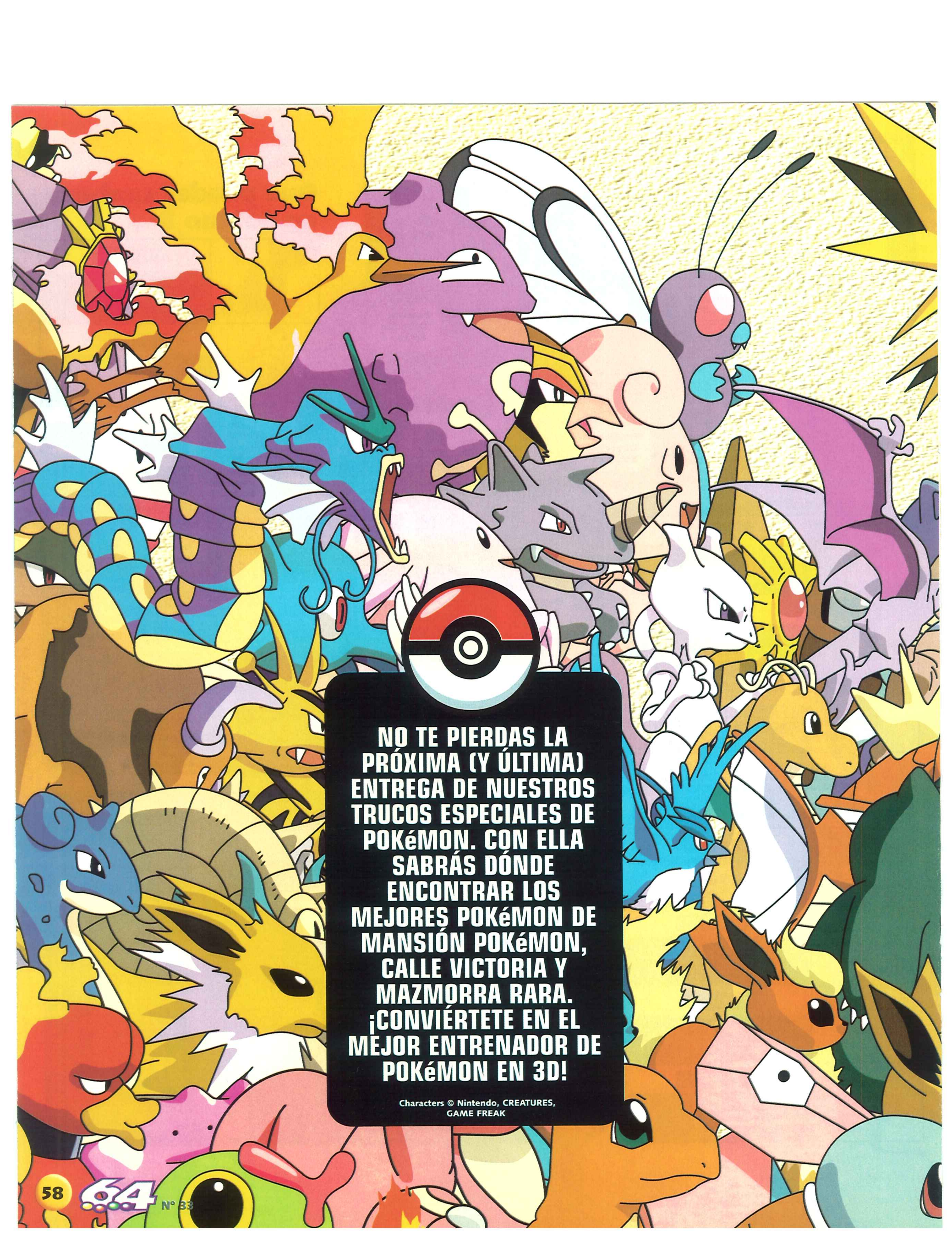
Qué puedes capturar en Sótano 4...



Pokémon	Nivel	Frecuencia
SHELLDER	5	Pocos / Pocos
SLOWBRO	5	Ninguno / Pocos
GOLDUCK	5	Ninguno / Pocos
ARTICUNO	50	Uno / Uno



¡Aquí tienes la única oportunidad para capturar a Articuno!


NO TE PIERDAS LA PRÓXIMA (Y ÚLTIMA) ENTREGA DE NUESTROS TRUCOS ESPECIALES DE POKéMON. CON ELLA SABRÁS DÓNDE ENCONTRAR LOS MEJORES POKéMON DE MANSIÓN POKéMON, CALLE VICTORIA Y MAZMORRA RARA. ¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR ENTRENADOR DE POKéMON EN 3D!
Characters © Nintendo, CREATURES, GAME FREAK

Él sabe cómo aliviar esos calambres que se ensañan en tus dedos por el dramático número de horas que te pasas enganchado al mando.



Dr. Vainilla,
Tengo *Pokémon Rojo* pero no he podido encontrar a Mew en ningún sitio y mis amigos tampoco. ¿Dónde está?

Mario Ezpigue, Donosti

El doctor Vainilla juega con su fonendoscopio:
Mucho me temo que Mew, el mítico Pokémon nº151, no aparece ni en la versión roja ni en la azul. Sin embargo, como puedes leer en nuestras noticias, el famoso gato fue presentado en España el pasado 13 de julio durante el campeonato de Pokémon Stadium *que se celebró en Madrid y ya hay por ahí varios entrenadores con Mew en sus pokébolsillos. No obstante, hay gente que afirma que si te das una vuelta por la red encontrarás formas de hacerte con el 151 sin necesidad de haber viajado a Madrid.*

Doctor Vainilla,
No consigo llegar al asteroide en *Jet Force Gemini*. Tengo todas las partes de la nave y todos los tribals, pero cuando hablo con Jeff no pasa nada de nada.

Carles Villagrassa, Barcelona

El doctor Vainilla se limpia una manchita de sangre que tiene en la comisura de los labios:
Para esto hay una solución muy fácil, Carles. Tienes que hablar con Jeff dos veces y entonces podrás enfrentarte a Mizar en el combate final. ¡Siguiente!

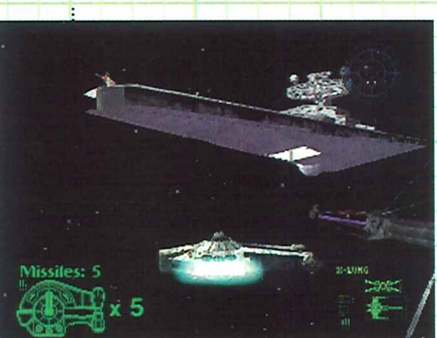
Doctor Vainilla,
No consigo los tapones para las orejas del oso en *Jet Force Gemini*. ¡Ayúdame, por lo que más quieras!

Fernando Romero, Córdoba

El doctor tamborilea con sus dedos en la mesa:
Entendido. Tienes que completar la misión de Floyd con éxito en el SS Anubis (algo que algunos consideran muy difícil). Recuerda que debes disparar hacia el enorme generador eléctrico que hay en el suelo de una sala y también hacia los tres paneles de control. Podrás hacer que Floyd vuele por un pasillo lateral y ganarás algunos segundos.

Dr. Vainilla,
No puedo destruir la Star Destroyer en el último nivel de *Shadows of the Empire*. ¿Cómo se hace?

Marina Carrasco, Lugo



El doctor silba una animada melodía:
La respuesta es sencilla, querida Marina: no puedes. Está ahí de adorno y la barra de daños la han puesto para tomarte el pelo. Aunque te pases todo el día disparando, no lo lograrás. Se siente.

Dr. Vainilla,
¿Será que mi copia de *Donkey Kong* es defectuosa? Resulta que, por mucho que lo intente, nunca hay tiempo para que Diddy dispare a los paneles del interior del pez mecánico (en el Galeón Gafe). Intento disparar enseguida que puedo, pero todavía voy corta de tiempo. ¿Puedes ayudarme?

Silvia López, Pamplona

El doctor se pone cómodo:
Bien, bien, Silvia. Estás ante un puzzle que requiere mucha suerte. El único consejo que puedo darte es que utilices el portal transportador en el faro para llegar hasta el pez lo más rápido posible y, cuando ya hayas alcanzado un panel, empieces a disparar contra el otro antes de que las aspas dejen de rodar. En alguna ocasión conseguirás colar un disparo, con lo que las cosas se harán más fáciles. Espero que te ayude.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

ecortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

CÓMO...

reinar sobre los monos en

DISNEY'S TARZAN

Phil Collins ganó el Oscar por la canción de la peli... Haz tú también una actuación digna de premio.

Ha llegado *Tarzan*. No es el mejor juego del mundo, pero sí uno de los que exigen mayor esfuerzo. Los saltos sobre el abismo, los desplazamientos en liana y las rebatiñas con los babuinos parecen brindar emociones fuertes, sobre todo porque las criaturas de la jungla, por motivos poco claros, se han vuelto contra nuestro amigo, el de los golpes en el pecho.

Estas cuatro páginas de trucos te ayudarán a demostrar a esos gamberros peludos quién es el rey de la jungla.

LO QUE DIJIMOS


DISNEY'S TARZAN

¿Es realmente el rey de la selva?

45

Analizamos *Disney's Tarzan* en el número 29 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Este juego de plataformas tan trillado sólo se aguanta por los gráficos Si te vas a ver la peli te lo pasarás mejor y, encima, te ahorrarás unas perrillas."

45%

YO TARZAN

Tarzan, así como Terk y Jane, se desplazan a un ritmo invariable, así que te recomendamos que, aunque sientas la tentación de controlar el personaje con el D-pad, recurras al stick, pues permite reaccionar con mayor rapidez frente a los obstáculos, por mucha fuerza que emplees con el analógico. El lanzamiento de frutas no siempre es sencillo, por lo que parece más recomendable acercarse a la bestia y tratar de hincarle la daga. Antes de que el animal complete el movimiento de retroceso, tendrás tiempo de asestarle otra puñalada. No olvides que Tarzan se agacha cada vez que tiras hacia abajo del analógico. Es una manera práctica de protegerse de las nueces arrojadizas y de los fastidiosos bicharracos voladores.



BELLEZA FRUTAL

Te presentamos las zonas donde suelen encontrarse frutas, monedas y cartas.



1 *A menudo, tras saltar desde un árbol, una liana o un tablón, encontrarás fruta a la izquierda del sitio donde has caído.*

2 *Mira hacia arriba cuando trepes por troncos huecos o cajas vacías. A menudo encontrarás sorpresas ocultas en su interior, o en una ramificación vertical.*

3 *Las lianas o cuerdas suspendidas en lo alto pasan fácilmente inadvertidas. No pierdas de vista las zonas elevadas, así como las bajas, para encontrar bonus.*





4 *Cuando bajes de puntillas por una serie de escalones, empuja el stick hacia la izquierda. Tal vez encuentres un camino circular secreto con ítems diversos.*

5 *Si descubres una zona verde o un tronco podrido, golpea el suelo para abrirlos.*

6 *Si encuentras un medio para saltar más alto de lo normal -nidos, flores, animales, humanos-, busca secretos en el cielo.*

DIVERSIONES DE LA JUNGLA

Tarzan no tiene nada especial, pero te adelantamos algunos trucos para sacar el máximo partido a su jungla.

ARMAS



Hay una pieza de sílex oculta en cada uno de los niveles. Si no la encuentras al dar los primeros pasos, trata de buscarla *detrás* del punto de partida. Es especialmente útil en las peleas con los enemigos que no pueden disparar, porque te permite darles una paliza sin que tengan tiempo para el contraataque.

BESTIAS

Emplea los rinocerontes y otras grandes bestias como trampolines para cazar monedas y frutas al vuelo, pero ten cuidado de no caer sobre las púas que puedan tener en la espalda. Si el animal no coopera, puedes acuchillarlo o atraerlo con una fruta arrojada con buena puntería.

PAISAJES



Si subes a las lianas con un salto lento, podrás trepar arriba y abajo. Para balancearte, pulsa dos veces Derecha o Izquierda. No olvides que, en algunas zonas, el suelo se hunde, y salta a todas las ramas que veas. Muchas de ellas conducen a áreas secretas.



UN TRUCO

Cuando aparezca el título, pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo. Así desaparecerá el mensaje "Pulsa A para seleccionar". Luego, mueve el cursor hasta el extremo inferior del menú para descubrir la opción "Trucos". Todos los niveles quedarán accesibles, aunque tendrás que regresar al menú principal cada vez que quieras seleccionar un nuevo escenario.

NIVELES EXTRA

A LOMOS DE LA CIGÜEÑA

Como una versión invertida del nivel Estampida: tienes que correr hacia el interior y acumular monedas. No importa que dejes perder algunos doblones por la fruta, porque ésta añade cinco valiosos segundos al reloj. Para no chocar contra los troncos, pulsa A *mucho* antes de llegar a ellos.



A TRAVÉS DE LA JUNGLA

A diferencia de lo que veíamos en el apartado anterior, este juego te permite controlar la velocidad del personaje con el stick. Sin embargo, para mayor frustración, los valores de los controles Izquierda/Derecha se invierten. No te acerques a los remolinos. Basta con rozar uno para que termine el juego.



SURF SOBRE LOS ÁRBOLES

En este nivel extra se encuentran algunas aves aficionadas a arrojarte piedras, por lo que te conviene agacharte bajo las ramas bajas. Para saltar en esta posición, tienes que pulsar A mucho antes. Una vez más, merece la pena entretenerse en conseguir fruta.



A SALTOS POR LA JUNGLA

Empieza por olvidarte de las monedas y concéntrate en encontrar fruta para añadir segundos extra al reloj. Luego regresa por el nivel y hazte con todo el dinero que hayas ignorado. Para saltar a la máxima altura, ve hasta el borde de los trampolines.



GO! GO!

1. BIENVENIDO A LA JUNGLA




No es difícil. Emplea la fruta especial para acabar enseguida con los babuinos -pulsa B para acabar con la variedad que se cuelga del rabo-. Es mejor que no mates a las mofetas que se encuentran cerca del final. Salta sobre ellas. Agáchate para evitar los proyectiles de los pájaros y emplea como trampolín ese elegante antílope para obtener monedas extra.

T - Bajo el tronco, al dejar atrás la segunda mariposa.
A - Sobre el primer tronco largo y hueco.
R - Entra en la base del gran árbol desde la derecha.
Z - Tras el primer mapa, sigue por la ruta de arriba y salta.
A - Salta hacia arriba usando el antílope como trampolín.
N - Dentro del tronco del que cuelga el babuino.



Dibujos
1. Adonde señala Tebes.
2. Detrás del antílope.
3. Tras encontrar al primer babuino agarrado a una liana.
4. Sobre el segundo babuino agarrado a una liana.

2. ACTITUDES SIMIESCAS




Que no te pase por alto la elevada rama que se encuentra justo después del inicio, a la que puedes saltar desde el leño donde está la rana, ni los primeros trechos de suelo verde no firme. Tras dos lianas, tienes que dejarte caer dentro de la rama para continuar. Agáchate siempre que puedas en la sección de deslizamiento que empieza luego.

T - Salta a la rama desde el primer leño donde está la rana.
A - Golpea la primera zona de verdor en el suelo.
R - Salta hasta arriba desde los nidos de las ramas elevadas.
Z - Llega hasta la rama elevada con el primer par de lianas.
A - Tras el primer precipicio, golpea el tronco abultado y prosigue hacia la izquierda.
N - Tras el segundo precipicio, golpea las zonas de verdor para romper las barreras.

Dibujos
1. Tras el puente ocupado por los babuinos, salta hacia abajo y regresa corriendo.
2. Una vez hayas pasado de largo frente a la flor amarilla que rebota en el suelo.
3. Tras pasar corriendo por el tronco vertical.
4. Trepa al árbol grande antes del primer precipicio.

3. ELEFANTES DESMELENADOS




A menudo tendrás que golpear el suelo. También le puedes hincar la daga a los jabalís para que se muevan. Si te quedas atrapado cerca de la "N", salta alternativamente de las plataformas que se encuentran a cada lado y vuelve a trepar. Nadarás fácilmente: basta con que avances en la dirección correcta.

T - Una vez hayas pasado las dos primeras lianas.
A - Vuelve atrás después de caer al suelo cerca de la cascada.
R - En el "escalón" más bajo.
Z - Salta a la rama que se encuentra a la izquierda del babuino cogido a la liana.
A - Tras darle un golpe, mira al interior del tronco, a la izquierda.
N - Al fondo del precipicio, después del segundo elefante.

Dibujos
1. A la vuelta de la esquina tras la segunda cascada.
2. En lo alto del primer leño por el que pasas.
3. Tras llegar al tronco del árbol con las lianas.
4. Tras golpear, usa las lianas a la izquierda de la roca para llegar al leño.



4. ESTAMPIDA




No hay forma de controlar la velocidad mientras corres hacia la pantalla, así que pulsa Izquierda y Derecha para evitar los obstáculos -simios y animales varios incluidos- que te frenan. Apáñatelas para esquivar a las bestias que te arrojan rocas, pero no te olvides de recorrer algunos trechos en línea recta para adquirir mayor velocidad.

T - En el leño, en medio de la pantalla, después de dos monos.
A - Salta cuando veas el leño partido en lo alto.
R - Salta al leño cubierto de papagayos.
Z - Después del tercer mapa, corre por la rama de la izquierda.
A - Busca la siguiente rama a la izquierda.
N - En línea recta cuando te acerques al final.





Dibujos
1. Una rama en medio de la pantalla, después de la "T".
2. Tras el primer leño del suelo, hacia la derecha.
3. Salta después de la primera fila de monedas que empieza en la "R".
4. Corre por el segundo leño cubierto de papagayos.

5. MAYORÍA DE EDAD




No olvides el arma blanca -la encontrarás a la izquierda del inicio- y aprovéchate de los rinocerontes para avanzar más allá de la sima. En este nivel encontrarás una gran abundancia de fruta extra: arrójalas a las flores rojas y golpea el suelo próximo a los bananos.

T - Salta a la rama en "U" justo después del inicio.
A - Golpea el suelo en la zona de verdor que encontrarás después del rinoceronte.
R - Tras el trecho verde no firme, balancéate con las lianas.
Z - Avanza hacia la izquierda con las lianas, siguiendo el sendero largo y sinuoso.
A - Tras el trecho resbaladizo, corre hacia la izquierda y utiliza la liana.
N - Salta desde el leño y sigue hacia la izquierda tras dejar atrás dos nidos de pájaro gemelos.

Dibujos
1. Ve a la izquierda con la primera liana y salta sobre la rama elástica.
2. Tras el camino largo y sinuoso, avanza con la liana.
3. Ignora al rinoceronte y corre hacia la derecha.
4. Aguarda a que un segundo rinoceronte quiebre las rocas a la derecha.

6. EL ATAQUE DE SABOR




El más sencillo de los niveles de Tarzan. Para derrotar a Sabor (las tres veces) salta sobre él cuando te ataque y acuchíllalo en el lomo. Luego, salta de nuevo para evitar el contraataque. Cuando llegue el tercer ataque, no pierdas de vista a la fastidiosa ave.



T - Salta desde el primer leño y corre hacia la izquierda.
A - Salta a la izquierda cuando dejes atrás al rinoceronte y alcanza el nido de pájaro con una liana.
R - Golpea el terreno verde que se encuentra después del rinoceronte.
Z - Golpea el suelo después de haber trepado por el tronco.
A - Salta al tronco hueco cuando hayas dejado atrás a la segunda mariposa.
N - Avanza con las lianas que se encuentran a la derecha de la "A".

Dibujos
1. A la derecha del primer rinoceronte.
2. Emplea la flor amarilla que se encuentra al lado del cerdo.
3. Debajo del segundo leño, tras el segundo ataque de Sabor.
4. Después de la última liana.

7. A LA CAZA DEL BABUINO



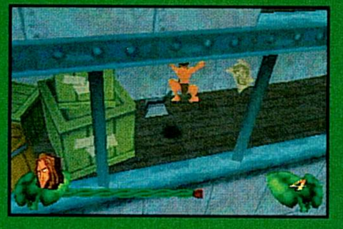

Este nivel es muy difícil. Salta sobre los babuinos y las ramas con A y ten cuidado con los baches del camino, que se presentan muy inesperadamente. Tienes que saltarlos desde su mismo borde. Emplea B en el trecho resbaladizo para deshacerte de los monos y, si puedes, camina más despacio.

T - Sigue el sendero.
A - No dejes de seguir el sendero.
R - Mantente en el sendero.
Z - Avanza por el sendero.
A - Ve hacia la derecha hacia la mitad del trecho resbaladizo.
N - Ve hacia la derecha después de la segunda cuadrilla de simios.

Dibujos
1. Todo recto desde el inicio.
2. En medio del sendero.
3. A la derecha, al empezar la sección resbaladiza.
4. Ve hacia la izquierda después de la tercera horda de monos.



8. EN EL BARCO

¿Te has quedado clavado? Mira detrás de la escalerilla, en la esquina inferior izquierda, para encontrar el camino que rodea la cubierta. La palanca desplaza la caja que se encuentra en lo alto de la otra escalerilla. Así accedes a dos cuerdas que te permiten desplazarte hasta la salida.

T - Sobre la caja, en la esquina inferior izquierda de la cubierta.
A - Detrás de la caja, en la esquina inferior derecha.
R - En la zona posterior del barco.
Z - Salta desde la arboladura.
A - En lo alto de la escalerilla, en la esquina inferior izquierda.
N - Al lado de la "A".

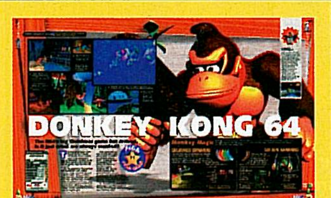


Dibujos
1. En el corredor, tras la escalerilla del extremo inferior izquierdo.
2. En la caja vacía, en el extremo superior de la segunda escalerilla.
3. Salta del tablón que se encuentra en la zona posterior del barco.
4. Trepa hasta lo más alto del barco.

CÓMO... ver lo que no deberías ver en DONKEY KONG 64

Secretos y más secretos del célebre simio, revelados por los lectores de M64.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Donkey Kong 64* en el número 25 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Increíble. Rare ha mejorado *Banjo*. Semanas de emoción en un cartucho fantástico."

95%

En el número 28, y tras nuestro recorrido exhaustivo a lo largo de tres números mostrándote todos los trucos de *DK64*, os pedimos que nos enviarais vuestros propios consejos y nos comunicarais los secretos y curiosidades que descubrierais en este trepidante plataformas de Rare. La respuesta no se hizo esperar. Durante cuatro semanas tuvimos que hacer frente a un aluvión de sobres que encerraban descubrimientos apasionantes y curiosos fruto de los días, horas y semanas que habéis dedicado a la exploración de *DK64*.

Hemos pasado por el cedazo cientos de observaciones y, tras una atenta selección, hemos elegido las 10 mejores y las exponemos en toda su gloria en la página siguiente. Si sigues nuestras instrucciones, descubrirás por ti mismo los secretos más secretos de *DK64*. Pero ármate de paciencia, porque la tarea no siempre es fácil.

¿Lo has visto todo?

Los secretos mejor guardados de *DK64*, para los fans del simio de todo el mundo.

FINALES EXTRA

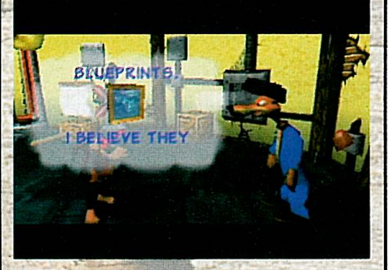
64 STAR GAME

Habrás descubierto ya el tour estándar de final de partida por las Islas DK y *tal vez* hayas disfrutado del gracioso recorrido en cocodrilo con el que se te recompensa por haber reunido 201 bananas de oro. Pero al que lo consiga *todo* le aguarda un secretísimo final relacionado con Dolphin.



MENÚ DE MINIJUEGOS

En el número 28 publicamos una lista con las localizaciones de cada uno de los planos de Snide. En cuanto hayas



hallado los 30 planos, se abrirá un menú de minijuegos con el que podrás jugar a muchos de los juegos extra de *Donkey Kong 64* mediante una visita a Snide en una de sus guaridas.

MONTÍCULOS DE TIERRA



¿Te has fijado en los montículos de tierra que proliferan en todos los niveles de *Donkey Kong 64*? Tan pronto como consigas la cámara del Hada Banana, súbete a uno de los misteriosos montículos y pulsa B. Tu simio realizará un giro espectacular, la tierra desaparecerá y encontrarás una Moneda Arco Iris.

Las 10 mejores curiosidades de DK64

Los descubrimientos de *Donkey Kong 64* más curiosos encontrados por vosotros mismos.

1. SALTO AL VACÍO

Sube a cualquier plataforma elevada (por ejemplo, a lo alto de la isla K. Rool) y pulsa C-arriba al mismo tiempo que te dejas caer desde el borde (pero sin saltar). Podrás contemplar el paisaje durante la caída y llegarás ileso al suelo.
Daniel Huertas, Alicante


1

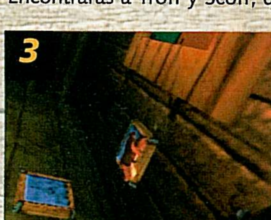
2. ENTRA EN CUALQUIER NIVEL

Si B. Locker te impide el acceso a cualquiera de los niveles, selecciona a Chunky o a Lanky y emplea el puñetazo estándar de cualquiera de los dos contra el malhumorado cacho de madera. Al poco, aparecerás en el nivel deseado.
Jaime Pérez, Lugo


2

3. TRUCO CRISTALINO

Recurre a los bongos de Donkey Kong para entrar en la cabaña de paredes giratorias. Golpea el interruptor azul de la derecha, luego el de la izquierda y repite inmediatamente la operación. Caerás en una habitación. Camina hacia la izquierda. Encontrarás a Troff y Scoff, quien te guiará hasta la habitación del jefe sin necesidad de bananas.
Nuria Collado, Barcelona


3

4



4. HAZ MONADAS POR TODO EL NIVEL

El truco Cocos Cristalinos Infinitos viene muy bien aquí. Tras usar el Barril Chunky en el claro de Jungla Jocosa tienes que saltar dentro de la colmena gigante. Caerás por los túneles subterráneos. Así, Chunky podrá acceder a todo el nivel.
Roberto Talavera, Madrid

5. MEJORA LA PUNTERÍA DE TUS NARANJAS

Si quieres una buena mira para disparar naranjas, empuña el arma y pulsa C-arriba para apuntar con visión subjetiva. Entonces, mientras mantienes pulsado Z, sitúa la mira en el sitio al que quieras arrojar las granadas y pulsa C-derecha para lanzar las frutas.
Francisco Fuertes, Málaga


5

6. EL SHOW DEL PAPAGAYO

Como Diddy Kong, haz una carga Chimpy a la izquierda de la flor que se encuentra frente a la Tienda de Funky en Jungla Jocosa. Atravesarás la pared y saldrás a un espacio verde. Avanza hacia la izquierda. Si no caes en ningún "bache", regresarás a Jungla Jocosa y encontrarás a los papagayos allí sentados.
Jorge Bustos, Valencia


6

7. PISTOLA DE AGUA

Como Lanky, empuña la Pistola Uva y avanza lentamente hacia la orilla de cualquier corriente de agua. Pulsa C-arriba en cuanto te zambullas y seguirás a Lanky mientras nada con visión en tercera persona, pero con el arma a punto para disparar.
Ana Gutiérrez, Pamplona

7

8. ESCONDRIJO SECRETO

Emplea el Barril Chunky en la pequeña de las Islas DK. Sube por los dos escalones que conducen a la isla K. Rool y vuelve inmediatamente sobre tus pasos por los mismos escalones, siempre avanzando con fuerza. Te encontrarás "debajo" de la isla. Dirígete a la cascada y esfuérzate por nadar hacia arriba. Cuando Chunky desaparezca, ajusta la cámara. Verás la Sala de Computadoras oculta.
Luis Durán, Tarragona

9. TRUCO CHUNKY

Como Chunky, nada lentamente hasta la entrada de Tiny en Isla Hada. Pulsa Z para bucear. Cuando te hayas "hundido" bajo el agua, sal de nuevo a la superficie y salta al túnel. Llegarás a la Habitación del Hada. También puedes nadar hacia los barrotes y ver a Chunky atrapado.
Miguel Luján, Granada


10

10. RUIDOS

Bajo el agua puedes oír un completo repertorio de sonidos "extraños". Cuando te detienes y guardas el juego, se oye un trémulo "OK" procedente del propio Donkey Kong. También puedes nadar a través del barril sumergido en el Galeón Gafe y oír otras voces distorsionadas.
David Serra, Barcelona

UN KOSHA ENLOQUECIDO
Sin acercarte, apunta a uno de Cueva Cristalina con la mira del rifle de francotirador. Si esperas un rato, verás que el pequeño cretino hace cosas interesantes...

UN CUENTO DE HADAS
Todos los secretos de las hadas banana...
2 Hadas: Escena animada de DK en un teatro
6 Hadas: Arenas de combate extra: las arenas Rambi y Enguarde una vez los hayas encontrado dentro del juego, y Jetpac y Donkey Kong una vez los desbloquees.
10 Hadas: Selector de Combate contra Jefes.
15 Hadas: Juega como Krusha en el multijugador.
20 Hadas: Trucos de ítems ilimitados.



GO! GO!


Efectos especiales para *WWF Wrestlemania*, códigos a mansalva para *Rainbow Six* y una mirada atrás con *Turok: Dinosaur Hunter*. Sin duda, esto tiene que ser...

AL RESCATE

WWF Wrestlemania 2000

CARTUCHERA HUMEANTE
Termina "Camino hacia Wrestlemania" con Steve Austin.

EFECTO DE IMAGEN BORROSA
Entra en el modo Crea-tu-luchador y mantén pulsado C-derecha en el visionado previo de los movimientos.

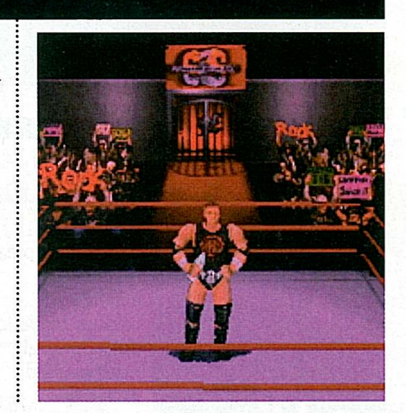
ASISTENCIA DEL MANAGER
Si tu luchador es el primero en entrar en el ring, mantén pulsado C-arriba, C-abajo y Z en el mando de control tres. Así tu manager cooperará contigo. Si tu luchador es el segundo en entrar en el ring, pulsa C-arriba, C-abajo y Z en el mando de control cuatro.



ROBAR EL MOVIMIENTO ESPECIAL DEL OPONENTE
Hazle una presa fuerte a tu oponente y luego pulsa A y B al mismo tiempo que mueves el stick analógico en cualquier dirección.

ROBAR LA ACCIÓN DE BURLA AL OPONENTE
Durante la partida, haz girar el analógico en sentido opuesto a las agujas del reloj.

JUGAR COMO MANAGER
Al iniciar la partida, tienes que introducir un controlador en la ranura tres o cuatro y mantener pulsado Z.



Rainbow Six

Nivel de dificultad Recluta

Nivel	Código
2	1ZB1S2Q22MQQ
3	BJBBC3Q22WQQ
4	B2BBSMQ22!QQ
5	CJFCCQQ2FGQQ
6	CZFCS5Q2F4RQ
7	DJVDCYQ2FWQQ
8	D2VDS8Q2F!QQ
9	52T572Q4G4SQ
10	VJVVLJQGGWSQ
12	VZRFTMQ2G8SQ

Nivel de dificultad Veterano

Nivel	Código
2	1ZL1S2RF2MQQ
3	BJJBC3RF25QQ
4	BZJBSMRF28RQ
5	CZBCS5RFFMRQ
6	DJBDCYRFF5RQ
8	LZBDS8R2F8RQ
9	MJB2D1R2G2RQ
10	2ZB2T2R2GMQQ
11	FJJFD3R2G5RQ
12	FZJFTMR2G8RQ







Truco Clásico Turok: Dinosaur Hunter

La tercera entrega promete ser una auténtica pasada. La perfecta sincronización del movimiento de labios y los amenazantes escenarios hasta ahora mostrados están causando gran sensación. Mientras lo esperas, puedes desempolvar este clásico shoot 'em up. Pese a su edad, se mantiene como un chaval, aunque tal vez nos sobre un poco de niebla.

NTHGTHDGDCRTDTRK - El gran truco
LLTHCLRSFTHRNB - Bellos colores
CLLTHTNMTN - Modo Quack
NSTHMNDNT - Mostrar enemigos
DNCHN - Modo Dana
GRGCHN - Modo Greg
RBNSMTH - Truco Robins
BLLTSRRFRND - Munición ilimitada
CMGTSMMGGTS - Todas las armas
THBST - Modo Galería
THSSLKSCL - Modo Espíritus
FDTHMGS - Créditos
FRTHSTHTTRLSCK - Vidas infinitas
DLKTDR - Modo Boceto
SNFFRR - Modo Disco





1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Te sientes plenamente satisfecho porque te has recorrido *DK64* de cabo a rabo en un par de tardes? ¿O porque los zombis de *Resident Evil 2* ya no te ponen los pelos de punta? Tú lo que necesitas es un cambio. La vida es un reto: levantarte temprano, alcanzar metas y, errr, matar lo que sea en un tiempo límite. Bueno, quizá no sea así. No, decididamente, no es así. Sin embargo, no te cansas nunca de aceptar el reto. Mide tus fuerzas con las siguientes propuestas. ¡Suerte y al juego!

SUPER SMASH BROS — *Pirañas por un tubo*





Jigglypuff y compañía han inspirado este desafío a Gorka Echevarría de San Sebastián. Antes de nada, desbloquea el Reino de los Champiñones. Luego, accede al modo multijugador y fija un tiempo de infarto: tres minutos. Opta por una partida a dos abierta a todos en el antedicho Reino de los Champiñones. Invita a tu amigo del alma e intentad, codo con codo, vaciar los tubos de cuantas plantas piraña podáis. Para hacerlo aún más interesante, recoged todos los ítems y salid sin un solo rasguño. El movimiento Piedra de Kirby (B y Abajo) y el Puñetazo de Falcon (B) son muy útiles.

PLANTAS PIRAÑA  **15**  **10**  **5**

DONKEY KONG 64 — *Caza de castores*







¿Te consideras un monstruo del juego? Luis Hurtado de Logroño tiene un desafío para expertos voladores. Gasta cocos de cristal hasta que te queden tan sólo diez. Ve a Selva de Setas y, utilizando a Diddy (naturalmente), introdúcete de un salto en el Barril Diddy. Por supuesto, necesitarás el Barril Volador. Explora Islas DK y dispara a los castores y silbadores. Los castores valen dos puntos y los silbadores uno. El desafío acaba cuando vuelves a tocar el suelo o agotas la escasa munición. ¡Ojo! La munición de armas busca no vale.

CASTORES Y SILBADORES  **45**  **40**  **30**

JET FORCE GEMINI — *Operación encubierta*







Miguel Ángel Puértolas, apodado Mister Disimulo, ha aportado un toque sigiloso al magistral shoot 'em up de Rare. Dirígete hacia el nivel inicial con cualquiera de los personajes. La idea es superar el nivel pasando completamente desapercibido. No te preocupes por el primer francotirador apostado en el sendero del bosque, porque no podrás evitar que te vea. Además, tienes que matar a todo el mundo sin usar los mísiles busca ni los shurikens. Según lo lejos que llegues ganarás una medalla u otra.

 **SALIDA**  **PRIMERA CABAÑA DEL POBLADO** **ENTRADA AL POBLADO**

GOLDENEYE 007 — *Minas antipersona*



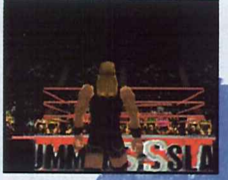


El desafío que nos remite Daniel Castro de Madrid prueba que al juego aún le queda cuerda para rato. Los jugadores más adictos seguro que ya habrán intentado algo similar, pues la idea es sencillamente matar a los jefazos de tres niveles: Trevelyan de Craddle, Jaws de Azteca y Baron Samedi de Egipcio valiéndote únicamente de... minas. En el modo 007, fija la salud del enemigo al 1.000%, el daño enemigo al 900%, la precisión al 100% y la rapidez de reacción al 90%. ¡Dificilísimo! Las medallas van en consonancia con la cantidad de jefes que consigas despellejar.

JEFES "MINADOS"  **3**  **2**  **1**

WWF WRESTLEMANIA 2000 *Uno para todos*






Resistencia y técnica se dan cita en este desafío, cortesía de Carlos Broza de Valladolid. Selecciona una partida para un jugador en el modo Royal Rumble y derrota a 40 superestrellas del wrestling valiéndote de Ringouts y K.O. técnicos. Arrójalos (a ellos y a su honor) fuera del ring. Sólo vas a contar con un luchador para realizar tan ardua tarea. Las medallas se otorgan según el nivel de dificultad con el que completes el desafío...

COMPLETADO EN EL NIVEL...			
	 DIFÍCIL	 NORMAL	 FÁCIL

LEGEND OF ZELDA *Link debilucho*





Miquel Trias, de Barcelona, dice tener una complicadísima tarea para entretener a los fans jubilados de *Zelda* que se pasan los días yendo de pesca. Explicarla es fácil, pero ejecutarla... Completa el juego, sin recoger ni uno solo de los contenedores de corazón. Ni siquiera de los jefes vencidos. ¿Entendido? Así Gannondorf parecerá mucho más despiadado. Para complicar aún más las cosas, haz una recolecta de todas las armas (la espada de Biggoron incluida), los reforzadores, los objetos y las 100 Skultulas doradas. A ver cuántos "Game Over" encajas.

GAME OVERS			
	 0	 3	 5

MARIO 64 *Boquita de cañón*





César Rojo de Zaragoza nos remite un desafío relacionado con la velocidad para la segunda estrella de Bob-omb Battlefield. Para empezar, acepta la carrera contra Koopa el Rápido. Luego, utilizando el cronómetro como temporizador, visita los cañones en el orden siguiente: el del principio, el del montículo en forma de trapecio, el de las rocas verdes frente a la entrada de la montaña y el que hay justo después del puente de tablones. Después, abre fuego contra la isla flotante y destruye la cima de la montaña para detener el reloj. Si te quedas corto en el disparo, tendrás que andar para poder completar el desafío.

TIEMPO			
	 1:01.00	 1:05.50	 1:10.00

WINBACK *Vuelve a ganar*





Una vez has acabado Winback, accedes a una faceta completamente nueva del juego: el modo Trial (Prueba). El objetivo de este desafío es completar los niveles como alma que lleva el diablo y marcar tiempos súper rápidos para todos y cada uno de los 31 niveles. Es un proceso largo en el que tendrás que invertir un buen rato mejorando cada tiempo por separado. Un jugador medianamente bueno lo conseguirá. Raúl Cañas de León recomienda estos tiempos para ganar medallas...

TIEMPOS			
	 2 HORAS 30 MIN	 3 HORAS	 3 HORAS 30 MIN

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Armorines • Winback
Jet Force Gemini • Donkey Kong 64
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

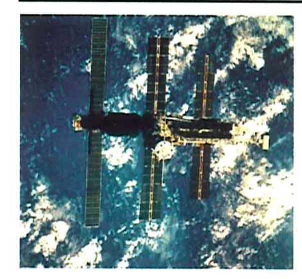


¿Qué tienen de reales los chismes que acarrean en su mochila los personajes Nintendo?

La mayoría de los protagonistas de juegos para N64 estarían perdidos sin sus artilugios futuristas. James Bond ya habría volado en mil pedacitos de no ser por su reloj láser, Joanna Dark yacería muerta en la azotea de Datadyne si no fuera por sus armas con mira automática y Turok no sería Turok sin el armamento que le permite dejar una ciudad de extensión comparable a Alicante reducida a una mancha humeante en el suelo.

Esos artificios futuristas, sin embargo, son mucho más viables de lo que puedas pensar. Si no crees en nuestra palabra confía, por lo menos, en la de un respetado científico de la NASA a quien recurrimos para dar un buen repaso a algunos juegos Nintendo. Sus amplios conocimientos en física pudieron dar crédito a muchos de esos artefactos supuestamente ficticios. Sigue leyendo y verás...

¿QUIÉN ES DAVID BATCHELOR?



El Sr. Batchelor es astrofísico, técnico en informática y tecnólogo aeroespacial del Departamento Científico y Tecnológico de Comunicaciones de la NASA, cuyo cometido es investigar y analizar los datos que los satélites envían a la Tierra. Es doctor en física, ha recibido un premio que destaca su labor en la citada agencia aeroespacial y es el autor de una crítica en Internet sobre la tecnología utilizada en la serie televisiva *Star Trek*.

¡AL RICO ARTILUGIO!



△ Espadas de Luz, ¿realidad o ficción?

El escáner de rayos X de Joanna Dark es pura fantasía. ¡O eso creíamos! ▷

1. RELOJ IMANTADO

DE: GOLDENEYE 007

AÑO-NUNCA

QUÉ HACE

Este artilugio del tamaño de un reloj de pulsera emite una fuerza magnética tan potente que arrastra objetos metálicos, como la llave colgada (¡qué casualidad!) frente a la celda del agente secreto.



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"La pega es que la fuerza magnética se muestre tan selectiva... Si este artilugio obedeciera las leyes de la física, todos los objetos de hierro que no están sujetos se engancharían al reloj y, por el contrario, los objetos inamovibles harían que éste se despegase de la muñeca de Bond. Las grúas de las chatarrerías incorporan versiones reales de este tipo de imán para levantar toneladas de piezas desguazadas y no muestran ningún reparo a la hora de arrastrar lo que tienen más cerca. No obstante, se necesita un suministro de energía tan abundante que cortaría mucho las alas a Bond."

2. PISTOLA LÁSER

DE: JET FORCE GEMINI

QUÉ HACE

La fiel y siempre efectiva arma por defecto de Juno y Vela dispara ráfagas de energía cortas, pero concentradas, que pueden causar estragos en la población enemiga de hormigas. La munición, en forma de pequeñas cápsulas, se acopla a la parte inferior del arma.

La pistola de Vela "sería posible", según el científico de la NASA.



AÑO-2050

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Los haces de luz láser azules son perfectamente posibles, pero es difícil que puedan provenir de una pistola. Sin embargo, si la tecnología avanzase hasta el punto de desarrollar un acumulador de gran potencia capaz de descargar grandes cantidades de electricidad, esta arma sería posible."

3. BOTAS FLOTANTES

DE: THE LEGEND OF ZELDA

QUÉ HACE

Calzándose estas botas, Link puede caminar fuera de una plataforma y sostenerse en el aire durante unos segundos, tras los cuales el héroe se precipita al suelo.



A menos que seas una rana, las botas de Link son científicamente imposibles.

AÑO-NUNCA

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Desde un punto de vista científico este artilugio es tan posible como el correcaminos de los dibujos animados. En el laboratorio se puede conseguir que potentes imanes mantengan en levitación un mamífero vivo del tamaño de una rana, pero la ciencia actual no ha resuelto cómo hacer levitar una persona con tecnología tan reducida que podría caber en unas botas. Ahora bien, si las botas de Link estuvieran hechas de metales súper conductores y Hyrule entero estuviera cargado magnéticamente, podría funcionar..."

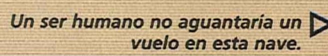
4. NAVES DE COMBATE

DE: LYLAT WARS

AÑO-2030

QUÉ HACE

La flota de Fox McCloud realiza las acrobacias propias de pilotos de los caza del ejército en exhibiciones aéreas, aun con la baja gravedad del espacio interplanetario.


Un ser humano no aguantaría un vuelo en esta nave.



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Aún se ha de mejorar mucho la maniobrabilidad de los aviones de reacción, pero la investigación avanza hacia los combustibles químicos artificiales y la tecnología del motor. El mayor problema es que los pilotos no resisten la vibración de la cabina de estos aviones tan ágiles. La NASA cuenta con una sección de investigación aeronáutica, y naves pilotadas por ordenador pueden ser una realidad en los próximos cien años. Sin embargo, los cuerpos de los pilotos no se volverán más resistentes. ¡Ésa es la cuestión!"

5. COCHES MAGNÉTICOS

DE: F-ZERO X

QUÉ HACE

Los coches magnéticos futuristas de F-Zero se pegan a la pista mientras circulan a velocidades cercanas a los 1.000 Km/h, especialmente en el circuito Big Blue, teóricamente muy poco firme.

AÑO-2015


Quizá sólo nos separen 15 años de estas velocidades.



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Levitación magnética como ésta es posible con el material adecuado en la pista y sensores ultraprecisos en los bajos del vehículo para regular la distancia entre la pista y el coche. Sin embargo, la estabilidad constituye el mayor reto. El límite vendría marcado, una vez más, por la integridad física del conductor... y la capacidad de éste para permanecer consciente cuando la sangre fluye al cerebro mientras está boca abajo en el circuito Big Blue."

GO! GO!





6. HAZ DE ATRACCIÓN

DE: ROCKET ROBOT ON WHEELS

QUÉ HACE

Un haz de luz brillante que atrae objetos, el cual permite al joven robot prender y arrastrar cosas -ya sean cajas, clavos u ovejas- para después ponerlas donde le plazca.



△ *El haz de atracción es una fantasía. ¿Podríamos decir lo mismo de los robots con ruedas?*



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Este artilugio rebosa fantasía. Los imanes atraen y mantienen en levitación algunos objetos, pero han de ser grandes, potentes y estar perfectamente colocados. No se conocen "haces de luz" que puedan atraer nada. La luz ejerce cierta repulsión, pero con objetos de tamaño considerable, la presión de la luz es insuficiente para moverlos. Es imposible desarrollar este artefacto."

7. ESPADA DE LUZ

DE: SUPER SMASH BROS

QUÉ HACE

Nintendo toma prestada esta espada de luz de cierta trilogía cinematográfica. Es un haz brillante de energía en estado puro que provoca lesiones muy graves en los tejidos y huesos humanos.

▽ *¿Cómo es que George Lucas no puso una demanda por plagio?*



AÑO-2030

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Si se pudiese generar luz con gas ionizado (conocido como plasma) por medio de un objeto del tamaño de un mango, algo similar a la Espada de Luz sería el resultado. Si, además, añadiésemos un campo magnético fuerte a la empuñadura, el plasma podría tomar una forma lineal y convertirse en un arma cortante. Los suministros de energía actuales no sirven, pero quién sabe si en un futuro no muy lejano una batería compacta... Hoy en día, muchas industrias utilizan el plasma para cortar materiales. Pero no te esperes un corte limpio... ¡Eso es fantasía, Mario!"

8. SHOCKWAVE

AÑO-NUNCA

DE: TUROK: DINOSAUR HUNTER

QUÉ HACE

La pistola que desencadenó la fiebre por las armas nucleares sofisticadas. Una ruidosa bola de luz desaparece en la distancia y, acto seguido, se produce una catástrofe nuclear enorme en un radio que abarca varios kilómetros.





△ *Shockwave: el antes y el después. No deja nada en pie.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Muy espectacular, aunque carece de fundamento científico. Pienso que esta arma podría existir, pero sólo si lanzase una cabeza nuclear en vez de una mera y estridente bola de luz, en cuyo caso tiene el tamaño adecuado para ser cargada con la cabeza nuclear más pequeña de cuantas puedan existir. Contamos con la tecnología para armas nucleares tácticas, pero si las portátiles fueran factibles, me temo que, conociendo la naturaleza humana, ya las estaríamos usando en estos momentos."

9. RAILGUNS

DE: QUAKE II

AÑO-2040

QUÉ HACE

Un haz de luz cegador y de color azul viaja del arma al muro de enfrente en un abrir y cerrar de ojos. Las "ondas" de energía alrededor del haz de luz sugieren una base científica. ¿La tendrá?



△ *Los científicos de medio mundo hacen esto a diario, según parece.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Veamos... Si después de apretar el gatillo, se necesita una pausa (por muy breve que sea) para recargar un gran condensador, entonces puede que nos encontremos ante un método razonable de acumular energía y descargarla con un láser. Es el mismo método que científicos de medio mundo utilizan a diario en cientos de laboratorios. No obstante, para que este invento pueda materializarse, tendremos que esperar a la invención de baterías eléctricas súper compactas y potentes. Las "espirales" alrededor del haz de luz principal son para hacer bonito."

10. MISILES BUSCA

DE: WORMS ARMAGEDDON

QUÉ HACE

Misiles que, una vez disparados, van directos a una fuente de calor. Pero no una fuente de calor cualquiera, sino la que específicamente has seleccionado a través del radar o de algún otro sistema de detección.



△ *Misiles busca: sí. Tiroteos sangrientos entre equipos rivales de gusanos: no.*

AÑO-AHORA

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Gracias a la incorporación de microordenadores, los misiles termodirigidos portátiles de hoy en día hacen esta labor bastante bien. El ordenador puede ser programado para que el misil evite la persona o máquina que lo lanza, sin tener en cuenta su temperatura y puede, incluso, seleccionar fuentes de calor específicas, en vez del objeto de mayor temperatura. Estos misiles, sin embargo, no son tan precisos como los guiados por láser."

11. POD DE CARRERAS

DE: STAR WARS EPISODE ONE

QUÉ HACE

Súbete a estas improvisadas maravillas y recorre con ellas la superficie de cualquier planeta a toda pastilla y en un "plis plas".





Oscilación electromagnética, ¡justo lo que nos imaginábamos!



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Corrientes fuertes y bruscas pueden mover objetos grandes, y el mecanismo de propulsión parece ser algún tipo de oscilación electromagnética de cargas en la nave y alrededor de ella. Pero los Pods son un peligro, debido al estrecho margen de seguridad y a la escasa garantía de que las piezas no se vayan a soltar. Algún iluso habrá que intente construirlos en los próximos cien años, aunque creo que tendrán los días contados."

12. PORTALES DE TELETRANSPORTE

DE: DONKEY KONG 64

QUÉ HACE

AÑO-NUNCA

Permiten a la familia Kong viajar de un lugar a otro en décimas de segundo. Los desintegran físicamente y los reconstruyen en el otro extremo. En cuanto a la cáscara de banana gigante, ¡corramos un tupido velo!



El teletransporte es imposible. Tendrás que conformarte con la vagoneta, DK.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"No existe ningún método para teletransportar objetos más grandes que un átomo. Algunos físicos cuánticos han podido depositar un átomo en dos lugares distintos a la vez, pero el procedimiento es completamente inútil en objetos de tamaño considerable. Además, el hecho de desintegrar a la persona o cosa teletransportada no obedece a ninguna ley física conocida. No creo que nadie vaya nunca a viajar por teletransporte, es demasiado complicado y quién dice que no vayas a aparecer con los pies en la posición de las manos..."

13. ESCÁNER DE RAYOS X

DE: PERFECT DARK

AÑO-2035

QUÉ HACE

Colócate este artilugio ante los ojos y todas las superficies sólidas se volverán transparentes, lo que te permitirá ver a través de muros y conocer dónde se esconden los guardias y objetos.



Pero, vamos a ver, ¿por qué no vemos los calzones del guardia?

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Para que esto fuera posible, el área debería estar bañada en algún tipo de luz muy brillante y penetrante. Los rayos X de alta energía servirían para obstáculos poco gruesos y podrías ver a todo el mundo con el aspecto de un esqueleto fluorescente, pero sólo si hubiera un fondo brillante de rayos X viniendo de todas las direcciones que los prismáticos pudieran luego detectar. Pero, lamentablemente, la concentración de rayos X en el mundo normal no abunda demasiado."

14. TORRETA VIGÍA

DE: TUROK: RAGE WARS

QUÉ HACE

Dispara una torreta al suelo, pared o techo que se espera tan campante a que pase un enemigo para escupirle una interminable ráfaga de balas.





Sólo pensar que estas armas inteligentes puedan existir en la vida real nos da grima.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Con el microordenador adecuado, esta arma podría existir, aunque el mayor reto es la identificación del blanco. De todas maneras, la torreta vigía podría llegar a sustituir a las minas terrestres el siglo que viene. Se necesita un método para evitar que tu fiel torreta cometa errores lamentables. La guerra de las galaxias hubiera sido una película totalmente diferente si R2 D2 hubiese incorporado este tipo de tecnología."

15. AEROMOTOS

DE: FORSAKEN

QUÉ HACE

Flotan a una cierta distancia del suelo y se propulsan hacia arriba, hacia abajo y por túneles futuristas, transgrediendo por completo las leyes de la gravedad.

AÑO-2110

Nada de motos flotantes. La antigravedad va contra las leyes de la física.



LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Para conducir una moto flotante necesitas ser un piloto perfectamente entrenado o tener un ordenador futurista que controle tanto el movimiento de subida y bajada como el equilibrio. Asimismo, con un galón de combustible de reacción pueden recorrer 1 milla. Si prefieres esperar a que se invente la antigravedad para construir una aeromoto, vete sentando, porque la antigravedad no será posible hasta que descubramos que todo lo que creíamos saber de física es equivocado."

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¿Hay alguien ahí?

Toc, toc... ¿Hay alguien ahí? ¿Sí? Hola, soy un usuario empedernido de N64, aunque también poseo una NES cubierta de polvo y telarañas. Unos cuantos asuntillos que me hierven el cerebro:
1. *Excitebike 64*: ¿cuándo saldrá exactamente? ¿Será entretenido para mantenerte pegado horas al televisor?
2. ¿Qué tal será Sidney *Olympics 2000*? ¿Mejor que *International Track & Field*?
3. ¿Llegará Driver a la N64?
4. ¿Y *Superbikes*? ¿Habrá alguna vez un juego de motociclismo para N64?
5. ¿Cuál es la forma correcta: almóndiga, albóndiga o arbóndiga?

Alberto Valencia, Navarra

1. Al parecer, el lanzamiento de Pokémon Stadium *desbordó tanto al departamento de producción de cartuchos de Nintendo que tuvieron que dedicar prácticamente el total de los cartuchos a ese juego. A este lanzamiento hubo que sumarle el esperado* Perfect Dark*, por lo que otros juegos como* Excitebike, Mario Party 2 *o* Starcraft *se vieron relegados a un segundo plano. Sin cartuchos libres, tuvieron que esperar tiempos mejores. Pero parece que ya han llegado, pues los lanzamientos de todos estos juegos se prevén para octubre-noviembre de este mismo año.*
En cuanto a Excitebike*, es una pasada, tiene un control excelente y un diseño exquisito. La cantidad de modos, la suavidad gráfica y el editor de pistas lo convertirán en la mejor apuesta sobre dos ruedas. Pronto, la review.*
2. Juzga por ti mismo echando un vistazo a la visión de futuro que le hemos preparado.
3. No lo creemos, aunque dispones de una excelente versión para Game Boy.
4. Tampoco. Nosotros apostaríamos nuestras uñas postizas a que Excitebike será el último juego de motos para N64.
5. Ésta es una duda que podríamos encasillar en la categoría de inquietudes de la humanidad. Nosotros añadimos otra: ¿cloqueta, croqueta o cocreta?

Alexis Dark

Mi nombre es Dark, Joanna Dark. Bueno, en realidad me llamo Alexis. Si no me hubiera cambiado de sexo estaría ahora en un chalet con piscina y limusina incorporada y no fallaría la seguridad del ojo espía implantado en el ojo de un perro, claro.
Queridos magazineros, tengo una duda:
1. ¿Quién traduce los juegos? ¿Quién dobla los juegos?
2. ¿Habrá más juegos para Dolphin traducidos y doblados al castellano?
Saludos de Bond.

Alexis González, Tenerife

1. Detrás de unos textos o unas voces se esconde todo un equipo de profesionales que trabaja a fondo estos temas. En el caso de la traducción, las más complicadas son las de aquellos juegos que vienen del Japón, pues primero han de ser traducidos al inglés y, después, al resto de lenguas. No pasa lo mismo con los cartuchos americanos o ingleses. Cuando los textos están traducidos, pasan los filtros de la compañía, la cual da el visto bueno para la distribución.
En cuanto al doblaje, puedes saber sus detalles leyendo el reportaje "En boca de otros" que publicamos en nuestro número 29.
2. Sí, o al menos, albergamos esa esperanza, pues plataformas como la Play o la Dreamcast, con formatos ópticos, presentan la mayoría de sus juegos traducidos al castellano. Estamos convencidos de que Nintendo hará lo mismo, abandonando de una vez la política de no-doblaje que está llevando con la N64.

TÚ Y LA DOLPHIN

En el número 29 os mostramos los diseños que el equipo de redacción de M64 había realizado para la Dolphin. Sobra recordar el poco futuro de nuestros chicos como ingenieros de consolas... En respuesta a esos dibujos, hemos empezado a recibir en la redacción vuestros proyectos e ideas para la futura consola de Nintendo, los cuales os iremos mostrando mes a mes en esta sección de Cuenta, Cuenta.

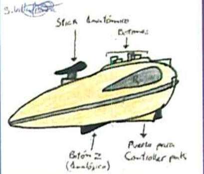
El primer diseño, que abre esta nueva sección, corre a cargo de Samuel Villafranca, de Madrid, quien nos ha enviado un completo estudio de cómo se imagina él que será el mando de control de la futura Dolphin.

● CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES:

Compatible con N64
Pantalla de cristal líquido para mostrar datos e información del Controller Pak
Control analógico y digital
Rumble pak y autodisparo incorporados



Aquí podéis ver el aspecto que tendrá el mando de Dolphin para Samuel. Los botones laterales se desplazan y se hace más ancho.



Los botones para activar las opciones extra que incorpora el mando estarán colocados donde están los botones L y R en el mando de tu N64.

Desde esta perspectiva, se comprueba que se pierde el mango para asir el mando desde el centro, como en la N64.

Otra de retrasos

Hola, escribo para decir que no estoy en absoluto de acuerdo con la carta de Miguel Ortega acerca de los retrasos, pues no los considero un inconveniente. Al contrario, creo que es una política muy beneficiosa para nosotros, los usuarios. ¿Creéis que hubiese sido posible haber dotado a *Perfect Dark* de tantos detalles y de tanta grandeza si hubiese salido hace un año? Yo diría que no, y lo mismo con *Zelda*, *Jet Force Gemini* o *Shadowman*. Si Nintendo tarda tanto es para hacer los juegos más perfectos posibles, y no me negaréis que lo consiguen. Yo prefiero esta política a la de Sony, que sacan juegos como churros y Sega, que se preocupa más por tener la

CUENTA

consola más potente que por hacer sobrevivir las que ya tiene, dejando tirados a los usuarios de Mega Drive y Saturn cuando la Super Nintendo y la PlayStation les hicieron un poco de competencia. Me quedo con Nintendo.
Raúl Sánchez, Barcelona

Llegar a la perfección videojueguil está muy bien, aunque eso conlleve una larga espera, pero las paciencias tienen un límite. Estar detrás de un juego durante 3 años no es algo que sea muy agradable, más cuando las fechas se van prorrogando continuamente, poniéndote la miel en los labios y volviéndotela a quitar. No hay duda de que nosotros preferimos la calidad, pero ¿por qué no opta Nintendo por ser sincera y dar una fecha definitiva para sus juegos (aunque sean un par de años)? Evitarán el índice de mordeduras de uñas.

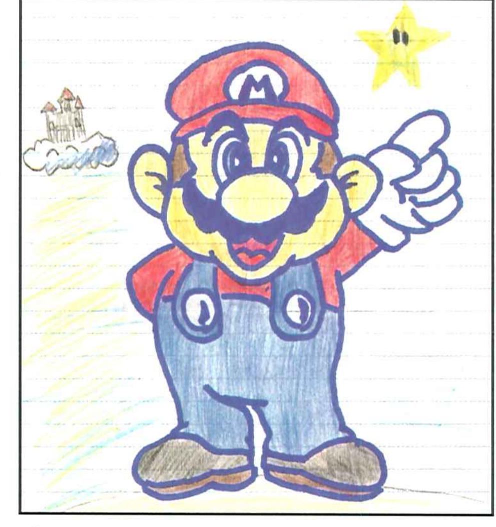
△ ***"¿Te echas una carrera conmigo, #~@! de mie*]#!" Algo así es lo que diría Cartman en este dibujo de Cristina Gich, de Girona.***

Mientras llega Majora's Mask, deleitémonos con este magnífico dibujo de Alba Vizcaya, de Cádiz, una devota de Link. ▷

MI:2

Hola, lectores de M64. Soy Mario y quería preguntaros una cosa: ¿me recomendáis comprarme el *Perfect Dark* o esperarme al *Mission Impossible 2*?
Mario, Madrid

Aunque MI:2 podría ser un juego impresionante, debido a la espectacularidad de la película, no ha sido anunciado su lanzamiento (y dudamos mucho de que se produzca), por lo que te recomendamos fervientemente Perfect Dark, *que ya está disponible y es un juegazo (aunque no haya una película detrás).*



△ ***Nos encanta saber que tenemos amigos fuera de nuestras fronteras, y este dibujo de Andrés Ariel, de Buenos Aires (Argentina), es una muestra de ello. Un saludo.***

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡Noticia de última hora!

Confirmado el lanzamiento de un nuevo juego para N64: Jerusalem. I'm the light.

Antes de cerrar esta edición, Manuel Vizcaíno, representante de God Games, los desarrolladores de juegos como San Juan de la Cruz 64, nos ha confirmado el lanzamiento para Semana Santa de su nuevo juego, Jerusalem.

Según hemos podido saber, la trama te situará en la piel del joven Jessie, quien va a la búsqueda de su padre. Tu misión será encontrarlo, pero durante el camino tendrás que rescatar a 12 discípulos dispuestos a lo largo de 17 niveles para poder liberar tu alma y lograr tu puesto a la derecha de tu padre.

El propio Manuel nos ha adelantado el contenido de algunos de los niveles:

Nivel 0: "Carrera hacia Belén". Participa en una carrera contrarreloj hacia la estrella montado en un camello.

Nivel 1: "Perdiendo la fe". Encuentra la salida del sagrado laberinto del templo y predica tu palabra.

Nivel 2: "Más madera". Encuentra las herramientas que José ha escondido por la serrería en un límite de tiempo y fabrica sillas y mesas.

Nivel 3: "Peregrino del infierno". Resuelve tres puzzles para no caer en la tentación. Si fallas, te transformarás en Barrabás y deberás luchar contra una horda de romanos.

Nivel 4: "Bautista's River". Corre contra otros peregrinos hacia el río para llegar primero y recibir el agua sagrada de Juan Bautista.

Nivel 5: "Estoy libre de pecado". Lapida a María Magdalena. En función de dónde le des, obtendrás más o menos puntos.

Nivel 6: "Todos pescados". Lanza la red y recoge más pescado que nadie. Aquí encontrarás a Mateo, tu primer discípulo.



Nivel 7: "Cerdos". Posee el cuerpo de los poseídos y expulsa a los demonios que en ellos habitan. Conseguirás el arco resucitador y a Judas.

Nivel 8: "Es, pero no es". Visita la tumba de Lázaro y evita, con la ayuda del arco resucitador, que los ángeles se lleven su alma. Conseguirás a Pedro y Pablo.

De momento, ésta es toda la información que hemos podido sonsacar al representante de God Games, pero esperamos que, en breve, os podamos confirmar el contenido de los nueve niveles restantes. (Manuel, eres un genio. Nota del editor.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. PERFECT DARK
3. SUPER MARIO 64
4. DONKEY KONG 64
5. TUROK 2
6. GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14



Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

CYBER TIGER
73% 3 — EA ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de golf solvente, con extravagantes reforzadores y un sistema de control pésimo.

DAIKATANA
69% 3 — Proein ● 9.990 ptas. ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● Nº 30

Clon de *Quake* de lo más mediocre con pinceladas de RPG.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DISNEY'S TARZAN
45% 1 — Proein ● 11.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un plataformas 2D completamente privado de imaginación, innovación y diversión. Profundamente aburrido.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4

NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION

80% 3

Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4

Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1

Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL


93% 2

EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION

81% 1

Ubi Soft ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5

Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4

Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5

Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4

Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4

Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5

Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4

Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4

Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4

Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4

Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32


Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4

Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5

Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10


Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

60% 2

Acclaim ● 9.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tan interesante como un documental sobre la cría industrial de la cochinilla.

JET FORCE GEMINI

94% 5

Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3

Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000

82% 3

EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA

99% 5

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS

90% 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3

EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22


Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY


91% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4

Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

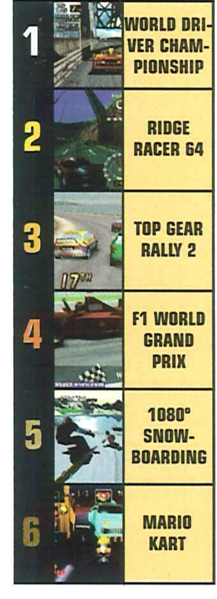
MISCHIEF MAKERS

90% 3

Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

AMOS DEL ASFALTO

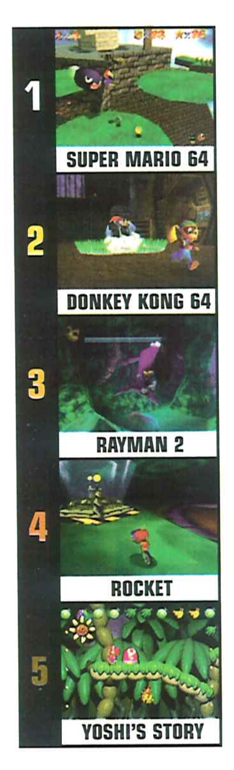


1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!



LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MISSION: IMPOSSIBLE
84% 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17


No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5


Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7


Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA JAM '99
83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26


Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 — Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 — Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31


El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON STADIUM

90% 5 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS

85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

THE NEW TETRIS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



86% 4 Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% 4 Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2



92% 5 Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

63% 3 Proein ● 11.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Visualmente bonita pero a la postre tediosa actualización del título original.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO

82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

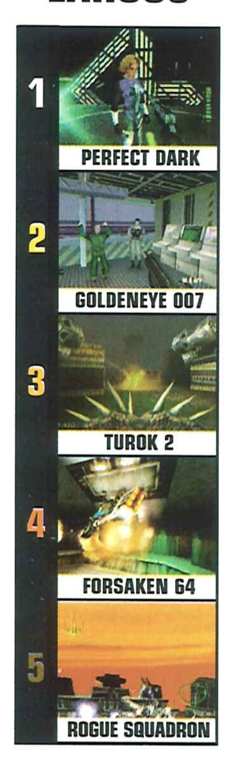


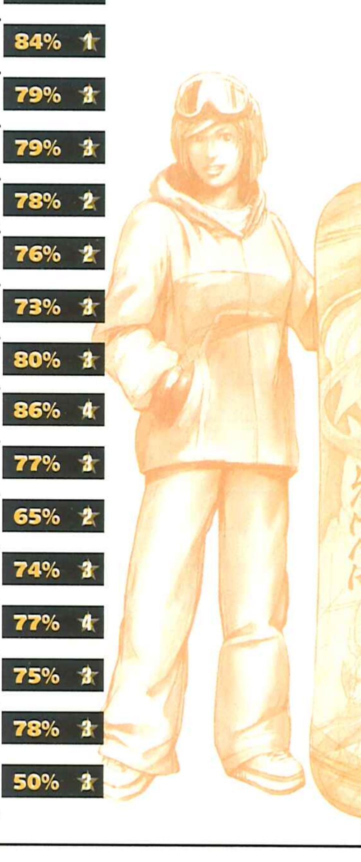
86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	79%	2
CASTLEVANIA 64 Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
DESTRUCTION DERBY 64 NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
EARTHWORM JIM 3D Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
FLYING DRAGON Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
MACE: THE DARK AGE NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98 Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98 NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64 NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000 EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR RALLY Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	74%	3
VIRTUAL POOL 64 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3

DE TIROS LARGOS







¡SUSCRÍBETE! A 64 MAGAZINE

Y MOTORIZA TU N64

PARTICIPA EN EL SORTEO DEL V3 RACING WHEEL DE



Sorteo el 19 de octubre de 2000

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Ganadores de 1 cartucho de Martian Alert para GBC

• Ismael Aleñá (Barcelona) •
• Pablo Carrión González (Valencia) •
• Joel Felip Camps (Lleida) •
• Juan A. Jaén Cebrián (Cuenca) •
• Ana Isabel Yoldi (Pamplona) •

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64

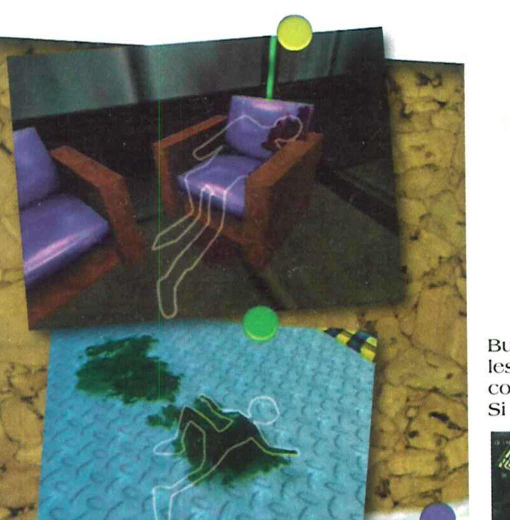
Página 16/78

Trascripción de entrevista – 15-06-23
Realizada por – Agente Woods



PRUEBA – NO DESTRUIR

Agente Woods: ¿Cuál es su relación con Joanna?
Carrington: Mmm... (tos). No, no hay ninguna relación entre nosotros fuera de... bueno... trabajo. Quiero decir, hemos quedado para comer un par de veces, pero no...
Agente Michaels: ¿Cómo conoció a Ms Dark, Mr Carrington?
Carrington: Soy su jefe... Soy su jefe.
Agente Woods: ¿Sabe por qué le hemos hecho venir hoy aquí, Mr Carrington?
Carrington: ¿Es por el pago de mi mansión? Ya he hablado con mi acreedor para explicarle lo mal que van mis negocios últimamente y que...
Agente Michaels: "Joanna Dark", como usted la llama, está causando estragos en esta ciudad y sus alrededores, Mr Carrington.
Carrington: Oh, ¿eso es todo? Tiene mi pleno consentimiento.
Agente Woods: Lo sentimos.
Carrington: Es una agente de mi Instituto. Su misión es obtener una información de vital importancia, cueste lo que le cueste.
Agente Woods: ¿Incluyendo el asesinato, Mr Carrington?
Carrington: Oh. Ya veo adónde quieren llegar.
Agente Michaels: No hace falta que le digamos cómo ha de hacer su trabajo, Mr Carrington, pero cuando ese trabajo incluye asesinatos en serie, desperfectos varios, destrozos y una especie de robot flotante, no nos queda otro remedio que intervenir.
Carrington: Ya saben, agentes. Yo nunca he visto ni he oído hablar de ninguna mujer agente llamada Dark.
Agente Woods: Está bien. Usted sabe dónde se mete. Pero recuerde que nos reservamos el derecho a intervenir.



SE BUSCA
JOANNA DARK



Buscada por 2.131 cargos de asesinato, 7.301 denuncias por lesiones, 5 denuncias por sustracción ilegal de información confidencial y varias denuncias por peligrosidad social.
Si ven a esta mujer, no se acerquen a ella.





Marque el 1091 o contacte inmediatamente con la comisaría más próxima.

13:13:55 Guardia A: Lo siento, señorita, pero no está autorizada para pasar.

PROBLEMAS
13:16:41 Guardia A: Pero, qué demonios...
13:16:43 Guardia B: ¡Activa la alarma!

PROBLEMAS
13:17:03 Guardia C: ¡Dispárale! ¡No... no...!
13:17:07 Auxiliar: ¡Mirad! ¡Un intruso, un intruso!

PROBLEMAS
13:13:35 Recepcionista: Buenos días. Ya conoce el camino desde aquí.
13:19:58 Guardia D: ¿Qué tal va?
13:19:40 Chica: Bien.

PROBLEMAS
13:19:56 Chico: No tendrías que haber entrado aquíaaaaaaargh...
13:19:01 Guardia E: ¿Qué tal?
13:20:02 Chica: Perfecto.

Taxis de Chicago
Oficina 741
Chicago
Tel: 555-723-3245
Fax: 555-723-3770

Asunto: Taxi Nº T31
Fecha:
20 de agosto 2000

Le hacemos saber que, según consta en nuestro registro, debe efectuarse el pago por los daños derivados de la destrucción del vehículo T31 con licencia de la Central de Taxis de Chicago, declarado siniestro total el 2 de julio de 2000.

Resumen de costes:
Reemplazo del taxi nº T31: 9.435$
Gastos adicionales (desperfectos paisaje urbano): 5.322$
Seguro de vida del pasajero (muerto): 1.653.000$
Tarifa del taxi: 3.75$
TOTAL: 1.667.760.75$

Asimismo, le comunicamos que contamos con los servicios de una agencia de persecución de morosos. Si ha saldado su deuda en las últimas dos semanas, le rogamos ignore esta carta y acepte nuestras disculpas.

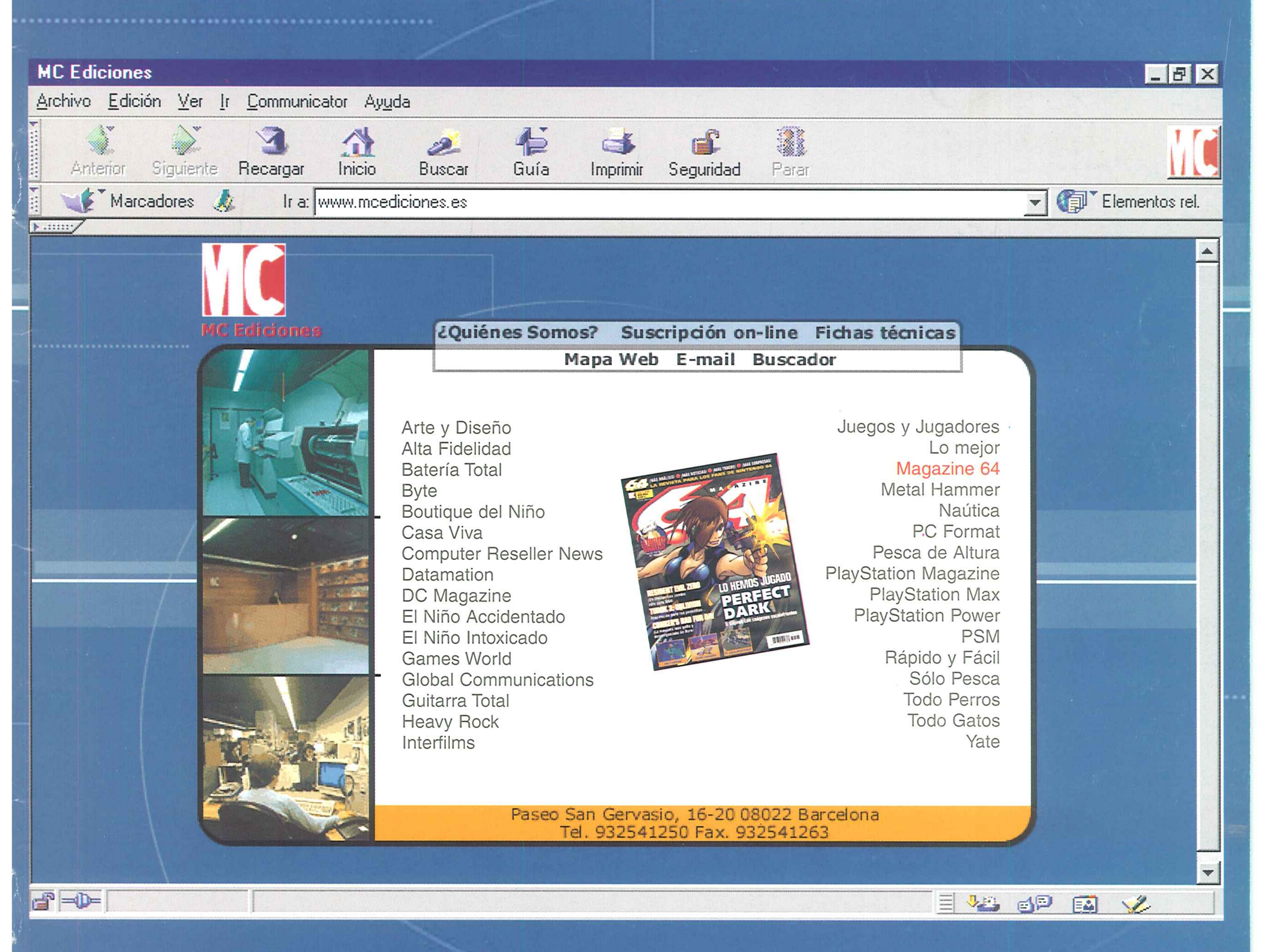
Le saluda atentamente,

Wilfredo Grizzly
Contable

Nº 33

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!


THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK
64